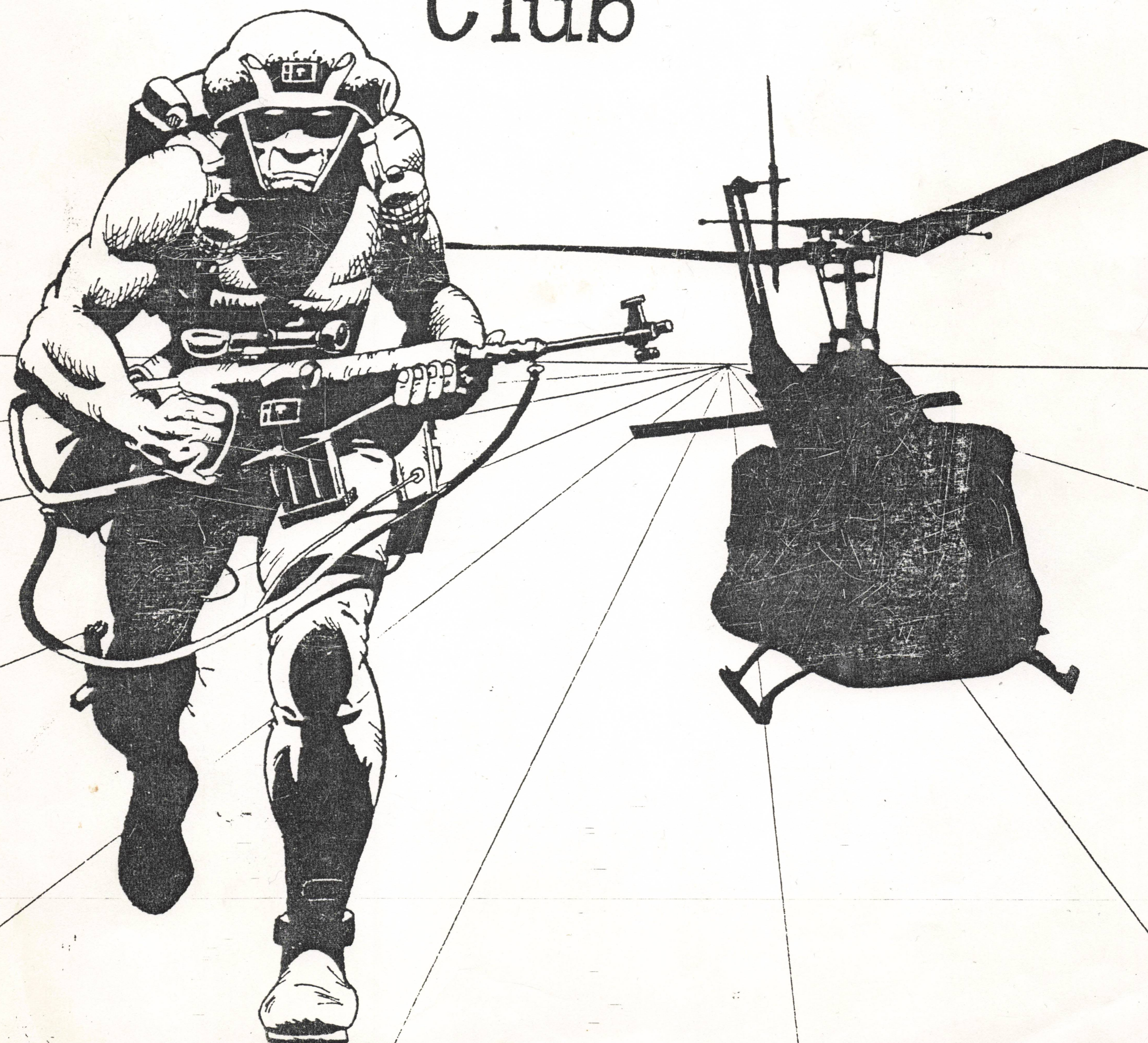
JÄSENTIEDOITE JOULUKUU 11/86 Ovh. 8 mk

MSX

Club



SVI 707 levyasema arvostelu

Tähän aikaan monet MSX:istit hankkivat levarin menetettyään hermot kasettiaseman kanssa. Levyasemia on MSX:lle monia, johtuen monesta valmistajasta. Tälläkertaa testipenkissämme on yksi suosituimmista levareista, SVI 707.

Juha Lehikoinen

SVI 707 on lähinnä spectravideo koneille valmistettu levyasema, tosin muihinkin koneisiin sen saa liitettyään erillisen kytkennän avulla. Laitteen ovh. on lähes 3000 mk, mutta sitä näkee myytävän myös alle kahden tonnin. Liitettäessä 707 Spectravideon koneeseen jää modulliportti vapaaksi (esim. 80 merkkiä/rivi laajennusta varten.) Aseman mukana tulevat MSX-DOS. CP/M 2.24 ja Disk Basic käyttöjärjestelmä. Koneen mukana tuleva CP/M on varsin käyttökelpoinen. Se pystyy oman formaattinsa lisäksi lukemaan myös useita muita formaatteja: MSX DOS, Osborne 1, Kaypro 2, Bondwell 12 ja 14 sekä SV-328. Tätä ominaisuutta tukee CP/M levyllä oleva copy 707 ohjelma, jolla voi kopioida tiedostoja formaatilta toiselle. Muita mielenkiintoisia ohjelmia ovat esim. ASM-assemblar sekä RS-portin ja modeemin käyttöä tukevat RS 232 ja MODEM 40.
Koska 707 pystyy lukemaan eri formaatteja, on CP/M ohjelmien tarjonta sille todella laaja alkaen levyn tarkistusohjelmista päättyen korkeampien ohjelmointikielien runsaslukuiseen joukkoon. Viimeiksi mainituista esimerkkeinä vaikkapa C, Algol ja Pilot. Jos koekeammat ohjelmointikielet, eivät kiinosta niin miten kävisi konekieli? CP/M on oikea konekieliohjelmoitsijan unelma dis ja tavallisine Assemblereineen ja debuggausohjelmineen. Ohjelmointikielten lisäksi on tietysti myös saatavana ne iänikuiset tekstinkäsittelyt, kirjanpidot, taulukkolaskennat jne...
Ruusut CP/M:lle on annettu, nyt on risujen vuoro. Monet ohjelmat vaativat 80 merkkiä/rivi, joten kyseisen laajennuksen ja samantien monitorin osto on edessä ellei kone ole X'Press (jossa näitä murheita ei ole). Toki ilmankin toimeen tulee, mutta ohjelmien helppolukuisuudesta ei ole enää puhettakaan. Entäpä kutistettu MSDOS eli MSX DOS ? Ohjelmatarjonta on toistauseksi tälle järjestelmälle surkea, mutta toivottavasti tilanne on paranemaan päin. Tässä välissä on kuitenkin todettava, että mitä luultavammin MSX DOS ohjelmat tulevat olemaan 3.5" levyllä, eli 707:n ulottumattomissa. Käyttöjärjestelmä MSX DOS on jonkinverran joustavampi kuin CP/M, mm. edellisen komentorivin voi hyvin vähällä vaivalla kirjoittaa kokonaan tai osittain uudestaan. Käteviä ovat myös ohjelmat, jotka käynnistyvät automaattisesti laitettaessa virta päälle. Kun virta on kytketty päälle (ensin levariin ja sitten koneeseen), kone tutkii, onko asemassa CP/M levy. Jos on, siirrytään CP/M tasolle, muussa tapauksessa etsitään MSX DOS:ää. Jos sitäkään ei löydy, kysytään päivämäärää ja hypätään basiciin. Myös MSX-DOS:sta pääsee basiciin käskyllä basic.

Disk basicin käyttöjärjestelmä vie noin 6 kt RAM muistia, joten basic-ohjelmille jää tilaa 22356 tavua. Tämä riittänee basic-ohjelmoitsijalle, mutta siirrettäessä kasetilta konekieliohjelmia levylle saattaa ohjelma tulla Disk basicin päälle ja systeemi sekoaa. Aseman nopeuden voi laskea itse: n. 22 ktavun ohjelma latautui noin kolmessa ja puolessa sekunnissa. Vastaava aika kasetilta 1200 baudilla on reilut 3 minuuttia. Nopeus ihan siedettävä.
707:n mukana tulee pinkka englanninkielistä kirjallisuutta: Käyttäjän opas, Disk Basic ja MSX DOS-oppaat, CP/M käskyopas sekä huomattavasti em. laajempi CP/M käyttöopas, jossa kerrotaan ohjelman käytön lisäksi esim. 8080-prosessorin konekielestä. Kirja sisältää myös konekielisiä listauksia selvityksineen ja on näinollen konekieliohjelmoitsijalle hyödyllinen. Yleisesti ottaen mukana tulevat kirjat esittävät asian selkeästi. Ne riittävät hyvin alkuunpääsyyn ja vähän pitemmällekkin. Pahin puute on "väärä" kieli.
Mielestäni 707 on ihan mukava asema käyttää, ainakaan vielä ei ole esiintynyt minkäänlaista X'Pressin levarin vikojen kaltaista häiriötä. Puutteena pitäisin aika pientä tallennuskapasiteettia verrattuna joihinkin muihin asemiin. Pelimiesten ei 707:ää kannata hankkia.

Yleistä:

Tallennuskapasiteetti:	360 kt formatoituna
Levykkeet	: DSDD (2-puolinen, tuplatiheys)
Mitat (P,L,K) cm	: n.24,16,6
Hinta	: 2990 mk... nyt tarjous 1980 mk

J.Alatalo

Osa I piirtää ruudulle neliön ja tallettaa koko kuvaruudun kasetille.
Osa II nostaa kuvan kasetilta ja piirtää sen HITAASTI ruudulle. Käyttöä ohjelmalle hitaudentakia on vähän, mutta mielenkiintoista eikö vain !

OSA I

```
1 GOSUB 500
2 LINE(5,0)-(255,192),4,B
3 FOR C=0 TO 5120
4 A=VPEEK(C):B=VPEEK(8192+C)
5 POKE 45000+C,A:POKE50500+C,B
6 NEXT C
7 BSAVE"CAS:KUV",45000,56000
8 END
500 REM TÄSSÄ ALKAA PIIRTO
510 LINE(50,50)-(100,100),15,BF
520 RETURN
```

OSA II

```
10 BLOAD"CAS:KUV"
11 SCREEN 2,0:COLOR 15,4,4
12 FOR C=0 TO 5120
13 A=PEEK(45000+C):B=PEEK(50500+C)
14 VPOKE C,A:VPOKE 8192+C,B
15 NEXT C
16 END
```

MSX KLUBI
c/o K. Kujansuu
PL 125
38701 KANKAANPÄÄ
FINLAND



POMOLLA ASIAA

Vuosi 86 on nyt miltei lopullaan ja on aika kertoa minkälainen on Msx Klubi ensivuonna.
Suomessa ei vielä ole ainuttakaan MSX alan erikoislehteä, joka toimisi tiedoittajana ja MSX:n puolestapuhujana. Koska klubillamme on jo kokemusta alasta niin olemme päättäneet, että ME olemme se mitä MSX kansa on odottanut. Me emme kuitenkaan tyydy tekemään vain kuivaa lehteä, jossa olisi pari listausta. Toimintaan otamme mukaan tietysti kaikki lukijamme ja TEIDÄN AKTIIVISUUDESTANNE RIIPPUU MITÄ LEHTI SISÄLTÄÄ. Mikäli osaat piirtää, tehdä ohjelmia, kirjoittaa juttuja tai tiedät joitakin kikkoja koneellesi niin aina kannattaa tarjota kykyjään meille.
Jotta lahjakasetti saadaan syksyksi valmiiksi niin ohjelmien teko on syytä aloittaa jo NYT. Kaikki ohjelmat jotka kelpuutetaan lahjakasetille saa tekijä siitä 200-500 mk rahaa. Ei siis yhtään hassummin.
Tarvitsemme myös ohjelmia listauksiin. Jos tarjontaa ei ole niin ei listauksiakaan. Maksamme niistä 100-300 mk OK Kirjasto on myös paikka johon ohjelmia aina otetaan. Palkkiot 50-200 mk riippuen laadusta. Miksi siis enään lähettäisit ohjelmiasi BITTIIN kun meitäkin saat saman rahan ja suuremmat mahdollisuudet onnistua. Palkkiot ovat nyt HYVIÄ, joten käytä sitä hyväksesi.

Ensivuoden lehdet sisältävät runsaasti peliarvosteluja, listauksia, kikkoja basicissa, asiaa konekielestä, vertailuita, selvitystä virheilmoituksista, uutisia ja paljon muuta. Jotta ensivuosikin sujuu yhtähyvin kuin tämäkin tarvitaan vain TEIDÄN AKTIIVISUUTTA niin saamme MSX:n pysymään varteenotettavana mikrona, eikä se silloin kuole kuin Dargon, Sharp, Orig ja moni muu suhteellisen hyvä mikro ilman käyttäjiä.

MSX KLUBI on Triosoftin tukema MSX mikroilijoita palveleva kerho.
Julkaisemme 6 kertaa vuodessa noin 32 sivuista kerholehteä. Lahjakasetti julkaistaan vuoden 87 loppu puolella. Seuraava jäsenkokous helmikuussa 87 Tampereella.

Ohjelmakirjastostamme vain jäsenemme voivat hankkia itselleen ohjelmia lähettämällä kasetin tai 3.5" disketin johon ohjelmat siirretään. Ohjelmat ovat ilmaisia ja postimaksua ei peritä. Ohjelmia on nyt noin 30 ja niitä lisätään jatkuvasti tarjonnasta riippuen.

Jäsenmaksu vuodelle 87 on 100 mk, johon sisältyy 1 OHJELMA, 6 LEHTEÄ ja LAHJAKASETTI.
MSX KLUBI maksaa korvauksia jutuista, peliarvosteluista ja ohjelmista (summan suuruus riippuu tasosta).
Tarvitsemme ohjelmia listauksiksi, lahjakasetille ja OK-Kirjastoon.

Kerhoon liitymiset ja muutkin jutut osoitteeseen MSX KLUBI, PL 125, 38701 K:pää. Soitot iltaisin 930 23477

Pomo: Kimmo Kujansuu
Peliarvostelijat: Aki Järvinen ja Ville Salmi
Magic Jutut: Jyke Jokinen
Jäsenmäärä 1986 376 maksanutta jäsentä.
Jäsenmaksu 1987 100 mk

Vara pomo: Harri Järveläinen
Joypages: Harri Järvejäinen
Puhelin: 930 23477

Mainoshinnat: 1/1 1000 mk, 1/2 600 mk. Mainokset tulee olla valmiiksi ladottuna ja asemoituna.
Jäsenten oma Klubi Pörssi on ilmainen

UUTISIA

Valtavan suositun The Way of the Tigerin jatko-osan Avenger pitäisi olla saatavilla juuri nyt. Peli poikkeaa edeltäjästään aika lailla ja se on luokiteltavissa sarjoihin toimintapelit-roolipelit. Toivottavasti Gremlin Graphics on ottanut oppia T.W.O.T.T:in yhteydessä ilmenneissä latausongelmista ja lulkaisee Avengerin helpommin latautuvana.

Gramlin on saamassa markkinoille muitakin uutuuksia. Footballer of the year on stratekiapeli, jossa pelaaja aloittaa nuorena lupaavana jalkapalloilijana ja pyrkii Englannin liigan ja cupin kautta ansaitsemaan tavoitellun vuoden pelaajan arvonimen; Trailblazer on sukua Bounderille eli pelissä taas pompotellaan; Future Knight on tulevaisuuteen sijoittuva toiminta seikkailu.

Zoidilla ja Sam Fox Pokerilla hyvän maineen saavuttanut Martech julistaa sodan: W.A.R on jo valmis ja se on avaruuspeli: taas kerran sivistyksen tulevaisuus on vaakalaudalla ja SINÄ voit pelastaa kaiken. Martechilta on luvassa myös Tarzan, Lord of the Jungle. Nykyisin kun elokuvat sarjafilmit ja sarjakuvat saavat säännöllisesti jatkokseen tietokonepelejä, mieleen tulee kysymys, miksi Tarzanin löytäminen kesti näin kauvan. Imaisena vihjeenä aiheita etsiville ohjelmataloille kerromme, että Fanttomista - meikäläisittäin mustanaamiosta- ei ole vielä tehty omaa peliä. Vai onko ?

Software Projects jäisi historiaan, vaikka ei julkaisisi enään yhtään ohjelmaa. Kuolemattoman maineen takaavat klassikkopelit Manic Miner ja Jet Set Willy (se ykkönen) tulevat vielä kerran ja nyt yksissä kansissa yhden hinnalla. Jos et näitä pelejä ole pelannut, niin kysymme vain: Missä olet oikein ollut? Näitä pelejä nimittäin aika ei ole syönyt.

Jatkoa Boulderdashille? Ikäänkuin Boulderdash ei muutenkin riittäisi, sillä tähän peliin ei kyllästy. Muilla mikroilla mennään jo Boulderdash 3:ssa, MSX:llä vielä Boulderdashin 2:ssa. Luulisi Rockfordin saaneen jo tarpeekseen timanttien keräämisestä vaan ei mitään, aina löytyy uusia luolia tutkittavaksi. Hankin oman Boulderdashini aikoinaan ihan sattumalta ja senjälkeen olen suositellut sitä kaikille. Enkä Tätä peru.
Lokakuun numerossa Scrabble-esittelyn jälkeen kirjaimia on laitettu järjestykseen monen mikron ääressä. Onko kukaan löytänyt sanoja, joita ohjelma ei tunnista? Leisure Genius + Virgin, Scrabblen julkaisijat, ovat tehneet myös muita suosittuja lautapelien mikroversijoita. Monopoly ei varmaankaan esittelyjä kaipaa. Cluedo on salapoliisipeli, jossa syyllinen löytyy ... aivan oikein, johtolankoja keräämällä ja päättelemällä.

Alligata niputtaa taas. Moni on varmasti miettunyt, mikä peli on nimeltään MSXtra. Tarkkaan sanoen kyseessä on 4:n Alligatan vanhan pelin kokoelma: Superbowl, Blagger, 3D Knockout ja mikäs se neljäs nyt olikaan. satsin hinta muuten 84,-. Toinenkin nivaska on tullut Alligatalta: Pub Games sisältää seitsemän suositun pubipelin (mm. domino, tikanheitto, biljardi) tietokone versiot. Kyllä Alligata julkaisee mitakin kuin kokoelmia: Rocker Roger & the Quest for the Power Crystals on Blaggerin tyyliin toimintaseikkailu ja Cyrus II shakkipeli, tuttu jo muista mikroista.

Ranskassa Msx on jo varsin kova sana ja siellä tehdään myös ohjelmia. Tuleehan niitä tänne Suomeenkin, ei tosin ranskankielisinä vaan Englannin kautta sikäläisinä versioina - Suomessa kun ranskantaito on varsin harvinainen. Parlez-vous? Infogarames on ohjelmatalon nimi ja sen tuote Mandraore onkin jo nähty. Peli kuitenkin oli pettymys sekä kalliin hintansa, että köykäisen grafiikkansa vuoksi. The Inheritance on näkemättä, mutta tiedoitteet kertovat sen olevan toimintapeli, jossa on voitettava miljoona Las Vegasissa suuren perinnön saamiseksi.

Martechista vielä kerran: Brian Jack, yksi maailman kuuluisimmista judokoista on toiminut asiantuntijana laadittaessa peliä Uchi Mata. Olihan Brian Jacks asiantuntijana Superstar-pelissäkin, mutta sen aiheet olivat kaikkea muuta kuin judoa. Uchi Mata taas on Brianin omaa alaa ja siinä kerrotaan olevan usita kymmeniä liikkeitä. CBM 64 Uchi Mata onkin jo nähty ja hyväksi todettu, joten eiköhän MSX-tuotekin ole ippon.

Enään ei tarvitse käydä kuusnelosen tai Spectrumin omistavan kaverin luona pelaamassa peliä Spitfire 40 ja Dynamite Dan. Hanki ne nyt omaan MSX-mikroosi! Mirrorsoft on ollut jo pitkään hiljaa MSX-rintamalla, mutta nyt nämä kaksi uutuutta ovat tervetulleita. Spitfire 40:n nimi kertoo ja melkein kaiken pelin aiheesta. Tavoitteena on edetä komentajaksi asti hankkimalla ensin riittävä lentokokemus alkeistunneilla ja lopulta vihollisia vastaan taistellen. Tähän mahtuukin jo melkoinen urakka. Dynamite Dan taas on toimintapelien parhaimmasta päästä ja siinä Danin on estettävä katalan Dr. Blitzenin suunnittelmat. Käytä dynamiittia, Dan!

Halpojen pelien tulo on ollut yksi iloisimpia MSX uutisia. Suurin osa niistä on tullut Mastertronicilta, tuoreimpana moottoripyöräpeli Speed King. Uusi merkki Players on myös tehnyt ainakin kolme edullista MSX-peliä: Vestron, Foot Volley ja Olé. Ensi vuonna on odotettavissa vielä monta muuta.
Jos oli 1986 hyvä vuosi MSX:lle, niin eiköhän 1987 ole vieläkin parempi!

007

Silicon Valley Mine:

Tässä pelissä tehtävänäsi on tehdä vaarattomaksi detonaattori (virikepanos), ja paeta kaivoksesta.
Pelin latauduttua paina spacea, jolloin peli ensin näyttää demoa. Varaa aikaa runsaasti - tunti tai pari -, sillä kun peliin pääsee "sisälle", niin aikaa todella kuluu. Tarkoituksenani on kertoa hieman eri esineiden käyttötarkoituksista ja itse pelin pelaamisesta, sillä varmaan monella on käynyt niin, että ensinmäiseen kuiluun tiputtua ei pääse ylös, ja käsi siirtyy vaistomaisesti virtakatkaisijalle. Näin ei käynyt kuitenkaan minulle, vaan kartoitin alueen (80 "huonetta") ja pääsin hyvään vauhtiin.

Kun painat fireä ja liikutat joystickia vasemmalle tai oikealle, tulee vasempaan alanurkkaan "Search" (tunnistaa). Paina nyt nappia, jolloin samaan paikkaan kuvaruudussa ilmestyy esineen nimi (jos on). Palataksesi peliin paina vielä kerran nappia. Tunnistus ei kuitenkaan ole välttämätön. Lähtöruudussa on esine nimeltä 'Grapnel gun' (iskuhaka-ase). Mene sen päälle ja paina fireä kahdesti, jolloin vasemmassa alanurkassa nuoli osoittaa alaspäin. Liikuta joystickia kaksi kertaa vasemmalle, jolloin nuolen alle tulee "Pick up" (nosta ylös). Paina nappia ja esine siirtyy haltuusi. Nyt kun sinulla on 'Grapnel gun', niin tippuessasi kuiluun pääset sieltä ylös seuraavasti:
Paina fireä, liikuta joystickia vasemmalle, kunnes tulee teksti (vasempaan alanurkkaan, nuolen päälle) 'Grapnel gun'. Paina fireä ja liikuta joystickia kaksi kertaa oikealle. Nuoli osoittaa alaspäin ja siinä lukee "Use item" (käytä esinettä). Paina fireä ja syntyy nuora, jota pitkin voit kiivetä ylöspäin. Näin siis käytät erilaisia esineitä. Seuraavaksi luettelen esineet ja käyttötarkoituksen.

1. Rope: köysi, jota käytetään detonaattoriruudun yläpuolella päästäkseen sinne. Detonaattori sijaitsee pelissä oikealla ylhäällä (Ruutu no. 16).
2. Number one, number two...number seven: numeropalkit 1-7. Niillä voidaan säätää koodia (Detonaattorin).
3. Plank one, plank two: lankku 1 ja 2. Kytketään ruudussa no.7 peittämään suurta väliä, jonka yli ei voi hypätä.
4. Conveyor handle: Liukuhihnan suunnan muuttaja. Käytetään pelin alaosissa olevissa sinissä liukuhihnoissa mentäessä hakemaan sytytintä.
5. Lighter: Sytytin, käytetään dynamiittien sytyttämiseen.
6. Hook: koukku, käytetään ilmeisesti detonaattorin nostamiseen (niin kuin elokuvassakin).
7. Dynamite one, dynamite two: dynamiitti 1 ja 2. Käytetään sytyttimen kanssa ruudussa no. 75 keltaisen seinämän räjäyttämiseen, jotta pääset hakemaan keltaisen naisen (May Day:n). Huom. Dynamiitteja voit käyttää vain seuraavasti: pudota dynamiitti seinämän juureen ja käytä sytytintä. Pudottaminen tapahtuu painamalla nappia, liikuttamalla joystickia oikealle tai vasemmalle niin kauan kunnes nuolen yläpuolella lukee 'Dynamite one' tai 'Dynamite two'. Painetaan fireä ja liikutetaan joystickia kerran oikealle. Nyt nuolen alla lukee "drop" (pudota). Paina fireä, dynamiitti putoaa ja käytä sytytintä.
8. ja 9. Winch handle, winch drum: vintturin kahva ja vintturin rumpu. Käytetään ilmeisesti ruudussa no. 8, että päästäisiin detonaattoriruutuun.

Ruudun numero näkyy kuvaruudun vasemmassa alareunassa. Pelissä on myös hissi, jota pitkin pääsee tärkeisiin ruutuihin. Hissin löydät ruudusta no. 4 ja kaikissa sen alapuolella olevissa ruuduissa (samalla linjalla alaspäin) voit sillä liikkua. Jos olet eri tasolla kuin hissi, niin saat sen luoksesi seuraavasti: paina nappia kaksi kertaa liikuta joystickia kerran vasemmalle ja paina fireä.
Jotta pääsisit pelin läpi niin pelaa näin: Ota jokainen esine mukaasi, jonka vain löydät. Etsi dynamiitti ja conveyor handle. Mene ruutuun no. 68 liukuhihnalla ja käytä conveyor handlea. Hae sytytin ja mene ruudun no. 75 keltaiselle seinämälle ja räjäytä se. Hae May Day (kosketa sitä ruudussa no. 74), silloin se häviää. Kerää kaikki esineet ja mene ruutuun no. 8, josta löydät May Day:n sanomassa sinulle "Use your equipment, James" (käytä varusteitasi, James). Nyt sinun pitää köyttä, vintturin kampea ja vintturin rumpua käyttäen päästä yhtä alempaan kerrokseen. Kun olet käyttänyt kaikkia edellämainittuja esineitä, pitäisi keskelle sinistä kolmiota ilmestyä samanlainen köysi kuin 'Grapnel gun:sta'. Mene sen kohdalle ja paina fireä kaksi kertaa, jonka jälkeen liikuta joystickia vasemmalle tai oikealle, kunnes nuolen alle tulee teksti "Winch down". Paina fireä ja pääset detonaattoriruutuun kerrosta alemmas. Käyttämällä numeroja voit säädellä koodia ruudun oikeassa alareunassa. Nyt sinun pitäisi vain tehdä enään detonaattori vaarattomaksi ja paeta kaivoksesta.
Peli saattaa aluksi tuntua vaikealta, koska se on osaksi sanapeli. Kovalla harjoittelulla alkavat rutiinit sujua ja peli luistaa. Jos jotain jää epäselväksi, niin soita minulle numeroon (90)876 5112. Voit myös tilata kartan hintaan 10,- osoitteesta:

Hannu Yrjönen
Harjunreuna 27 B
01230 VANTAA

Jännittäviä pelihetkiä !



KLUBI PÖRSSI

Myyn tai vaihan pelit ZOIDS, DECATHLON, VALKYR, FORMULA 1, 3D KNOCKOUT, SLAPSHOT, HUSTLER JA SUPERBOWL.
Kiinostukseni kohteena ovat: KNIGHT LORE, BOUNDER, HARVEY SMITH SHOWJUMPER, EMERALD ISLE JA PRICE OF MAGIK
Osoitteeni: Aki Järvinen, Hallitusk. 15 B 28, 33200 TRE
Puh. 931-122818

Myyn MSX:kamaa. SVI 728 + Canon VF-100 levari + kasettiasema + joystick + modulipeli + muutama kasettipeli + Canon basic käskykirjat + MSX-Basic käskyopas + MSX-Dos ohjekirja ja levyke + 2 tyhjää levykettä. Soittele iltaisin klo. 16 jälkeen. Osoite:
Marko Tuliniemi, Kuokkamaantie 2 C, 21420 LIETO
Puh. 921/771084

MSX Klubi myy ylimääräistä tavaraa !!! 2 kpl kasettipakettia (sis. 9 kas/pak.) joissa on Basic/konekielisiä ohjelmia ties vaikka kuinka paljon. hinta 100 mk/pak.
Myymme myös testeissä olleita pelejä. Buck Rogers 40,-, Zaxxon 40,-, Roger Rubbish 20,-, Space Satelite 20,-, Hero 60,-, Softadapteri 50,-, Aqvarius kasettiasema 100,-, ja Vicin ohjelma Mission Mercury 6,-
Kirjoista ynm. löytyy SVI 318/328 konekielikirja + käyttäjän käsikirja yhteensä 70,- ja listauksia (SVI 328) on iso nivaska (15 ohjelmaa) hinta 30 mk
Remonttimiehille kunnostettavissa oleva ilotikku kympillä.
Uhkapelureille JACKPOT (yksikätinen rosvo) ... toimii hyvänä säästöpossuna 40 mk.
Data kasetteja 2*10 min. 40 mk/pak. (1. pak. sis. 5 kas.)
Esittelykäytössä ollut SVI X'Press 2900 mk sis. runsaasti ohjelmia ynm. kivaa.
Stereo paketti (SCHNEIDER) sis. 2 pesäinen mankka, vahvistin, radio, levysoitin ja Audiovoxin asialliset kaijuttimet. Stereot toimivat myös kaukoohjauksella (langaton) Kokopaketti edullisesti 2000 mk. tiedustele lisää numerosta 930 23477 tai kirjoita klubi osoitteeseen.

SANO POIS !

Marraskuussa ilmestyneessä kerholehdessä olleessa Ice King arvostelussa oli 61 kirjoitusvihettä. Onnittelen täydellisestä munauksesta ja toivotan hyvää jatkoa / eritoten tarkkaavaisuutta.

KIITOS KORTISTASI JA ERITOTEN YLISTÄVISTÄ KEHUISTASI. VIRHEITÄ TULEE AINA VÄKISINKIN, JOSKIN TÄSSÄ TAPAUKSESSA KÄVINIIN, ETTÄ PUHTAAKSIKIRJOITUS JÄI LAATIKKOON JA TESTAAJAN ALKUPERÄINEN RÄPELLYS LEHTEEN. NO SATTUUHAN SITÄ. MSX KLUBI KUN EI VIELÄ OLE JULISTANUT UUTTA KILPAILUA NIIN TÄSSÄ SE NYT TULEE. MONTAKO KIRJOITUSVIRHETTÄ LÖYDÄT TÄSTÄ LEHDESTÄ ? OIKEINVASTANNEIDEN KESKEN ARVOMME 5 PELI PALKINTOA. JOTEN TOIMEKSI !, SANO POIS PALSTALLE VOI MYÖS JATKOSSAKIN LÄHETTÄÄ MIELIPITEITÄÄN YNM. NIMEÄ EI JULKAISTA ELLEI ITSE KIRJOITTAJA SITÄ VAADI.

(OHJEEKSI KAIKILLE)
Viime numerossa (Lokakuu), joku kysyi SVI 728:n moduliportissa ilmenneistä vioista. Itselläni moduliportti laukesi, joskus keväällä. Oireet olivat seuraavat. Joskus moduli saattoi toimia, mutta jonkin ajan kulttua peli jumittui. Yleensä ei toiminut lainkaan. Vein koneen huoltoon ja he ilmoittivat, että liittimessä vikaa (Älkää sortuko samanlaisiin munauksiin). Okei liitin vaihdettiin, tulos ei toimi. Lopulta selvisi etteivät he (Arbiter Oy (Kaarina)) olleet tutkineet konetta lainkaan vaan OLETTANEET, että vika oli liittimessä. No lopulta vika selvisi. Jokin "jakajapiiri" Tms. oli levinnyt. Epäilen, että muissakin koneissa on sama vika. PS. kun ostatte 728:a ... kokeilkaa mahdillisimman nopeasti sen moduliportti ym. vastaavat. Jos teillä on onnea, saatte korjauksen takuutyönä. Itselleni homma tuli tosi kalliiksi.

ÄMÄSÄXÄSTÄ !

Viime kertaisessa MSX-Klubin "Sano Pois"-Palstoilla kehuttiin MSX:ä ja haukuttiin eritoten CBM-64. Itse omistan X'Pressin, mutta haluaisin silti kritikoida hiukan kirjoituksia.
1) Myönnän, että MSX-Basic on laaja, mutta siitä puuttuvat rakenteellisen ohjelmoinnin mahdollistavat käskyt ja se on hyvin hidas, myös ikkunointi käskyt puuttuvat. MSX-Basic on paljon CBM:n basicia parempi, mutta Amstradin basicia huonompi.
2) Vai ettei muista saa loppumaan. X'Pressin 24456 tavua täyttyvät ennen kuin huomaakaan kun esim. joutuu tekemään isoja taulukoita. Joissakin tapauksissa levynkäyttö on hankalaa ja hidasta. RAM-Disk olisikin toivomuslistallani ykkönen, Basicin hitauden ja muistin pienuuden voi parhaiten havaita tilaamalla Klubin OK-Kirjastosta tekemäni VAALI-Ohjelman, jossa muistin pienuus haittaa puolueiden ja ehdokkaiden max. määrää ja laskenta sujuu hitaasti.
3) MSX-DOS on hyvä käyttöjärjestelmä, mutta ohjelmia vähän. CP/M taasen on vanhentunut ja 3,5" levyllä ohjelmia vähän (pitäisi olla CP/M 3,0).
4) MSX 2:n en usko. Vika on 8-bittinen CPU ja sen pieni muistin osoitusmäärä. Atari ja IBM-kloonit ovat halvempia, nopeampia, isompi muistisia ja ohjelmisto tarjonta aivan toista. Yli 10000 mk 8-Bittisestä on liikaa !
5) Kirjallisuus on aivan toista luokkaa. Ei CBM:n vanhanaikaisuus tee siitä huonoa, myös ohjelmisto on tärkeä (vertaa 16-bittistä teknisesti vanhentuneeseen IBM PC:n arvostusta).
Nyt joku voi ihmetellä, miksi ostin X'Pressin. Ennen minulla oli SVI-328, joten siirtyminen MSX:n oli helppo. Myös CP/M, 80 merkkiä TV:ssä, skandit, RS-232. Tätyy kuitenkin sanoa, että pieni pettymys kuienkin oli. Erityisesti heikko grafiikka ja epävarma levyasema. Toki hyviä puoliakin on kuten erinomaiset käyttäjäkerhot, kiitos niille. Jokaisen mikroilijan olisi hyvä pitää mielessä, ettei oma kone ole se ainoa oikea vaan jokaisessa on sekä hyviä, että huonoja puolia.

Jouko Ahvenainen

SUOMENNA PELISI

Yleensä kaikki Suomessa myytävät ohjelmat ovat pikkeuksetta Englannin kielisiä. Harmittaako sinua tämä ? Tämä ns. vääräkielinen peli voisi olla suomenkielinenkin ajattelimme täällä MSX Klubissa ja pengoimme pari vihjettä esiin arkistoista ja töihin. Suomennuskohteeksi valitsimme pelin Buck Rogers, koska sen on jo vanha peli ja osoitteetkin siinä sopii levyasemanomistajillekkin. Suomentaminen on melko helppo toimenpide, mutta miten löytää suomennettavat kohdat onkin jo hankalampaa. Lukemalla tarkkasti nämä ohjeet ja kokeilemalla esimekkejämme pääset varmasti jyvälle ideasta.

ALKUTOIMENPITEET:

Etsi peli Buck Rogers käsiisi ja laita se kasettiasemaasi. Kirjoita komento BLOAD"cas:" ja paina ENTER. Kuten varmaan huomasi ,R komento jätettiin pois jotta ohjelma ei käynistyisi. Kun ruutuun ilmestyy Ok niin itse ohjelman tutkiminen voi alkaa.

SANOJEN ETSINTÄ:

Etsimisessä käytämme seuraavaa ohjelmaa

```
For i=32768 to 65535:Print chr$(Peek(
i));:next
```

Muista tutkinnoissa ei käytetä rivinumeroita !!! Painamalla ENTERiä ruudulla alkaa vilistä merkkejä jos jonkinlaisia ja siinä nyt näet mitä muisti sisältää. Tuosta sutusta pitäisi sitten löytää jotain järkevääkin ja ajanmittaan sinne ilmestyy TIME: HI-SCORES TYPE YOUR NAME PREESS BUTTON BUCK ROGERS ynm. järkevää sutun joukosta. Painamalla STOP näppäinta tulostus pysähtyy jolloin voit laittaa ylös paperille mitä tahdot suomentaa. Kun olet mielestäsi tarpeeksi nähnyt pysäytä näyttö CTRL/STOP näppäimistä.

OSOITTEIDEN ETSINTÄ:

Nyt kun tiedä mitä sanoja suomennat on aika etsiä missäpäin muistia ne sijaitsevat. Tähän tarkoitukseen sinun pitää käyttää seuraavaa ohjelmaa.

```
For i=32768 to 65535:print"Poke ";i;
" , ";peek(i);" :"chr$(peek(i)):next
```

Niinkuin edellisessäkään, emme myös nytkään käytä rivinumeroita vaan painamme suoraan ENTERiä. Nyt ruudussa vilisee vaihtuva numerosarja heti Poke komennon jälkeen. Nämä viisinumeroiset luvut ovat MUISTIPAIKKOJA ja heti pilkun jälkeen ositetaan mitä niihin on viety. Jälkimmäiset numerot voivat olla ainoastaa 0-255 ja näitä numeroita vastaavat kirjainmerkit ovat heti kaksoispisteen jälkeen. Tässä vaiheessa on tärkeitä seurata näitä kirjainmerkkejä. Kun aikasi silmät ristissä katselet niitä tulee vastaan TIME: ja silloin paina STOP ja näyttö pysähtyy. Nyt kirjoitat paperille muistipaikan osoitteen, jossa tämä T sijaitsee. Paina uudelleen STOPia ja katso muidenkin tekstien alkamiskohdat.

MERKKIEN MUUTTAMINEN:

Nyt kun sinulla on osoitteet selvillä on aika päättää, miksikä muutat tekstit Oletetaan, että haluat muuttaa TIME: AIKA: muotoon. HUOMAA ... et voi käyttää pitempiä lauseita kuin englanninkielisessä vastaavassa on. Nyt sinun pitää vain etsiä oheisesta taulukosta AIKA: sanalle vastaavat numero koodit. A=65,I=73,K=75,A=65,:=58 Nyt vain kirjoitat uudet seuraavasti:

```
Poke 41659,65
Poke 41660,73
Poke 41661,75
Poke 41662,65
Poke 41663,58
```

Nyt on AIKA: korvannut TIME: sanan. Muut muutokset suoritetaan samalla tavalla.

OHJELMAN TALLETUS:

Nyt kun olet tehnyt suomennokset on syytä tietenkin tallettaa ohjelma, jotta voi vähän kaverillekkin rehviä. Tämä talletetaan Bsave"TUHNU",33792,53713 komennolla joko levylle tai kasetille. Ensimmäinen numerosarja on ohjelman alkuosoite ja jälkimmäinen loppuosite. Nämä vaihtelevat eri ohjelmissa ja jos haluaa muita ohjelmia suomentaa on nämä osoitteet tiedettävä. Siihenkin on omat konstinsa, mutta se on jo toinen juttu. Palaamme siihen tarkemmin keväällä. Tuomennos latautuu Bload"TUHNU",r komennolla. Esimerkistä poiketen, ei ole mahdollista käyttää Ä:tä eikä ö:tä.

Koodi	32	=	
Koodi	33	=	!
Koodi	34	=	"
Koodi	35	=	#
Koodi	36	=	$
Koodi	37	=	%
Koodi	38	=	&
Koodi	39	=	'
Koodi	40	=	(
Koodi	41	=	)
Koodi	42	=	*
Koodi	43	=	+
Koodi	44	=	,
Koodi	45	=	-
Koodi	46	=	.
Koodi	47	=	/
Koodi	48	=	0
Koodi	49	=	1
Koodi	50	=	2
Koodi	51	=	3
Koodi	52	=	4
Koodi	53	=	5
Koodi	54	=	6
Koodi	55	=	7
Koodi	56	=	8
Koodi	57	=	9
Koodi	58	=	:
Koodi	59	=	;
Koodi	60	=	<
Koodi	61	=	=
Koodi	62	=	>
Koodi	63	=	?
Koodi	64	=	§
Koodi	65	=	A
Koodi	66	=	B
Koodi	67	=	C
Koodi	68	=	D
Koodi	69	=	E
Koodi	70	=	F
Koodi	71	=	G
Koodi	72	=	H
Koodi	73	=	I
Koodi	74	=	J
Koodi	75	=	K
Koodi	76	=	L
Koodi	77	=	M
Koodi	78	=	N
Koodi	79	=	O
Koodi	80	=	P
Koodi	81	=	Q
Koodi	82	=	R
Koodi	83	=	S
Koodi	84	=	T
Koodi	85	=	U
Koodi	86	=	V
Koodi	87	=	W
Koodi	88	=	X
Koodi	89	=	Y
Koodi	90	=	Z
Koodi	91	=	Ä
Koodi	92	=	Ö
Koodi	93	=	Ü
Koodi	94	=	^
Koodi	95	=	_
Koodi	96	=	'
Koodi	97	=	a
Koodi	98	=	b
Koodi	99	=	c
Koodi	100	=	d
Koodi	101	=	e
Koodi	102	=	f
Koodi	103	=	g
Koodi	104	=	h
Koodi	105	=	i
Koodi	106	=	j
Koodi	107	=	k
Koodi	108	=	l
Koodi	109	=	m
Koodi	110	=	n
Koodi	111	=	o
Koodi	112	=	p
Koodi	113	=	q
Koodi	114	=	r
Koodi	115	=	s
Koodi	116	=	t
Koodi	117	=	u
Koodi	118	=	v
Koodi	119	=	w
Koodi	120	=	x
Koodi	121	=	y
Koodi	122	=	z
Koodi	123	=	ä
Koodi	124	=	ö
Koodi	125	=	ü
Koodi	126	=	ß

Poke 41659 , 84 :T	Poke 41659 , 65 Muutos :A
Poke 41660 , 73 :I	Poke 41660 , 73 Muutos :I
Poke 41661 , 77 :M	Poke 41661 , 75 Muutos :K
Poke 41662 , 69 :E	Poke 41662 , 65 Muutos :A
Poke 41663 , 58 ::	Poke 41663 , 58 Muutos ::

Poke 48284 , 72 :H	Poke 48284 , 69 Muutos :E
Poke 48285 , 73 :I	Poke 48285 , 78 Muutos :N
Poke 48286 , 45 :-	Poke 48286 , 78 Muutos :N
Poke 48287 , 83 :S	Poke 48287 , 91 Muutos :Ä
Poke 48288 , 67 :C	Poke 48288 , 84 Muutos :T
Poke 48289 , 79 :O	Poke 48289 , 89 Muutos :Y
Poke 48290 , 82 :R	Poke 48290 , 83 Muutos :S
Poke 48291 , 69 :E	Poke 48291 , 58 Muutos ::
Poke 48292 , 83 :S	Poke 48292 , 32 Muutos :

Poke 48530 , 84 :T	Poke 48530 , 82 Muutos :R
Poke 48531 , 89 :Y	Poke 48531 , 91 Muutos :Ä
Poke 48532 , 80 :P	Poke 48532 , 80 Muutos :P
Poke 48533 , 69 :E	Poke 48533 , 69 Muutos :E
Poke 48534 , 32 :	Poke 48534 , 76 Muutos :L
Poke 48535 , 89 :Y	Poke 48535 , 76 Muutos :L
Poke 48536 , 79 :O	Poke 48536 , 91 Muutos :Ä
Poke 48537 , 85 :U	Poke 48537 , 32 Muutos :
Poke 48538 , 82 :R	Poke 48538 , 78 Muutos :N
Poke 48539 , 32 :	Poke 48539 , 73 Muutos :I
Poke 48540 , 78 :N	Poke 48540 , 77 Muutos :M
Poke 48541 , 65 :A	Poke 48541 , 69 Muutos :E
Poke 48542 , 77 :M	Poke 48542 , 83 Muutos :S
Poke 48543 , 69 :E	Poke 48543 , 32 Muutos :

Poke 48560 , 80 :P	Poke 48560 , 80 Muutos :P
Poke 48561 , 82 :R	Poke 48561 , 65 Muutos :A
Poke 48562 , 69 :E	Poke 48562 , 73 Muutos :I
Poke 48563 , 83 :S	Poke 48563 , 78 Muutos :N
Poke 48564 , 83 :S	Poke 48564 , 65 Muutos :A
Poke 48565 , 32 :	Poke 48565 , 32 Muutos :
Poke 48566 , 66 :B	Poke 48566 , 78 Muutos :N
Poke 48567 , 85 :U	Poke 48567 , 65 Muutos :A
Poke 48568 , 84 :T	Poke 48568 , 80 Muutos :P
Poke 48569 , 84 :T	Poke 48569 , 80 Muutos :P
Poke 48570 , 79 :O	Poke 48570 , 73 Muutos :I
Poke 48571 , 78 :N	Poke 48571 , 65 Muutos :A

Poke 48644 , 66 :B	Poke 48644 , 84 Muutos :T
Poke 48645 , 85 :U	Poke 48645 , 85 Muutos :U
Poke 48646 , 67 :C	Poke 48646 , 72 Muutos :H
Poke 48647 , 75 :K	Poke 48647 , 78 Muutos :N
Poke 48648 , 32 :	Poke 48648 , 85 Muutos :U
Poke 48649 , 82 :R	Poke 48649 , 32 Muutos :
Poke 48650 , 79 :O	Poke 48650 , 84 Muutos :T
Poke 48651 , 71 :G	Poke 48651 , 65 Muutos :A
Poke 48652 , 69 :E	Poke 48652 , 72 Muutos :H
Poke 48653 , 82 :R	Poke 48653 , 86 Muutos :V
Poke 48654 , 83 :S	Poke 48654 , 79 Muutos :O
Poke 48655 , 32 :	Poke 48655 , 32 Muutos :

OK KIRJASTO

OK-Kirjastossa on tällä hetkellä noin 35 ohjelmaa. Mikäli jokin allaolevista ohjelmista sinua kiinostaa niin tee niistä pieni luettelo ja lähetä se kasetin tai 3,5" disketin mukana meille (Älä lähetä kasetinkansia). Pyrimme palauttamaan kasetit/disketit viikon kuluessa. OK-Kirjaston palvelut ovat ILMAISIA ja vain jäsenten käytettävissä.
Jos sinulla on hyvä ohjelma valmiina ja siitä olisi iloa muillekkin niin tyrkytä sitä meille. Ohjelmantekijä palkitaan 50-200 mk, riippuen ohjelmasta.

HYöTYohjelmat:

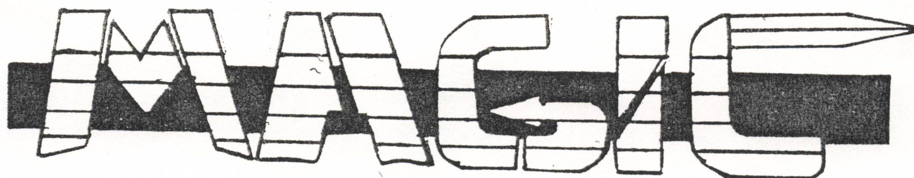
1. Merkkieditori
2. Vaalit
3. Omakaava
4. Puhelinluettelo
5. MSX merkkejä Panasonicille.
6. Muistio (UUTUUS)
7. Kaavoja
8. Tekstin käsittely
9. Kirje (Panasonic)
10. Kirje (MSX)
11. Sprite-editori 1
12. Sprite-editori 4 (levyaseman käyttäjille).
13. Toisenasteen yhtälö
14. Talouskirjanpito
15. Grafiikkatulostus (UUTUUS), Kuvaruutu paperille.

PELIohjelmat:

16. Yksikätinenrosvo (UUTUUS)
17. Ordeal
18. Icefight
19. Sade
20. MSXman
21. Ritari
22. Viidakko
23. Lento
24. Hirsi
25. Tennis

MUUTohjelmat:

26. Kuviot
27. Värikoe
28. Bingolotto
29. Lotto
30. Reaktio aika
31. Kaupungit
32. Laulut
33. Rummut
34. Musa
35. Vilkkuva kursori



(c) Jyke Jokinen

Tälläkertaa olisi tarkoituksena ollut puhua jotain konekielestä. Alue on hyvin laaja ja siitä on vaikeaa kirjoittaa selkeätajuista juttua. Koska ERÄISSÄ mikrolehdissä (=pritti & böttö) on julkaistu konekielikurssit, minua ei kiinostaisi alkaa selittämään kaikkea alusta. Joten jos haluat vaikuttaa odotettavissa olevaan konekielihöpötykseen otappa ja kirjoittele minulle mitä osaat/et osaa, tiedät/et tiedä, HALUAT tietää (osv) konekielen tiimoilta. Minä EN voi missään nimessä väittää osaavani kaikkea konekieliohjelmoinnista, mutta tämän palstan välityksellä kaikki voivat yrittää oppia jotain.

Osoitteeni tätä nykyä:
JYKE JOKINEN
SULKAKYNÄ 31
40340 JYVÄSKYLÄ

Niille jotka haluavat kokeilla (TOIVOTTAVASTI) jotain uutta, voin tarjota seuraavaa:

- Tyhjää ruutu ja kirjoita sen keskelle nimesi.
- Vie kursori vasempaan ylälaitaan (HOME) ja kirjoita:
  PRINT CHR$(27)"L";
- JÄNNITTÄVÄÄ (muistihan painaa ENTERIÄ?)
- Kokeile sitten:
  PRINT CHR$(27)"M";

...

Seuraavaksi voisin vaikka haukkua (hau hau) ZOIDS-pelin tekijää:

Sain tässä omistukseeni (ALKUPERÄISEN) ZOIDS the Battle Begins -pelin, mutta miten ollakkaan se ei alkanut toimimaan koneessani (joka on SVI 728). Nauhurissa ei voinut olla vikaa, koska en omista SVI:n omaa nauhuria. Siispä aloin tutkimaan ohjelmaa ... Ja löysin siitä tosi kummallisen "virheen". Ohjelma nimittäin käyttää muistialuetta, jota SVI 728:n perusversiossa ei ole olemassakaan! Nähtävästi muissa MSX koneissa kyseinen alue löytyy, koska ilman sitä ohjelma ei toimi lainkaan (ainakaan oikein). Onneksi tarvittava muutos ei ole suuri ja seuraavan ohjeen avulla voit sinäkin yrittää pelata oikein latautunutta ZOIDSia SVIssäsi.

- Lataa pelin kakkososa:
  BLOAD"zm2" ← VOI OLLA MYÖS zoids
- Saat lataamisen jälkeen Syntax Error:n
- Kirjoita:
  POKE &H8670,4:DEF USR=&H8661:A=USR(0)

Lopuksi haluaisin toivottaa kaikille MSX-KLUBIlaisille Oikein HAUSKAA JOULUA !!!

Olli-Pekka Puranen

Miten Muutetaan Grog Revenge toimimaan Spectravideossa ?
Kirjoita seuraava basic-ohjelma ja käynnistä se.

```
10 BLOAD"CAS:":POKE &HD01E,&H4:POKE &HD014,1
20 DEFUSR=&HD003:A=USR(0)
30 BLOAD"CAS:":POKE &HD015,&H22:POKE &HD016,&H60:POKE &HD014,
40 DEFUSR=&HD006:A=USR(0)
```

Miten saa toimimaan Finders Keepersin ?
Kirjoita seuraava basic-ohjelma ja käynnistä se.

```
10 SCREEN 0,0,0,2
20 COLOR 10,1,1
30 BLOAD"CAS:",R
40 BLOAD"CAS:":POKE &H8ABD,&HF1:POKE &H8ABE,0
50 DEFUSR=&H8AA2:A=USR(0)
60 BLOAD"CAS:",R
```

MSX-DOS:in päiväyksen moodit. Luku (n) kirjoitetaan (Poke) muistipaikkaan &HF30E.

N:	Päiväyksen järjestys:
00	Vuosi, kk, pm
01	kk, pm, Vuosi
02	pm, kk, Vuosi

Ratkaisi Jyke Jokinen

Ohjelmointivinkkejä:

OUT&HAB,&HC / &HD= Caps Lock palaa / ei pala
DEFUSR=&H90:A=USR(0) = Kaikki soimassa olevat äänet pois.
DEFUSR=&HC3:A=USR(0) = CLS
Konekielimiehille: LDA,X:CALL 00D5H palauttaa alkuun peliohjaimen x tilan. Arvo väliltä 0-8 kuten basicissakin.
Vastaavasti LDA,X:CALL 00D8H palauttaa peliohjaimen nro x tulitusnäppäimen tilan (jos painettu, niin alussa 255, muuten 0).
Äänigeneraattoria voi hyödyntää CALL 0093H-kutsulla. aseta alkuun rekisterin numero ja E:hen sinne kirjoitettava arvo.

"MSX-User in action"

LISTAUKSIA

MSX Klubi julkaisee tästä lähtien säännöllisesti joka lehdessä ohjelmalistauksia. Nyt ei tarvitse enään MSX kansan lähettää ohjelmiaan Bittiin koska korvauksetkin ohjelman tekijälle on hyvät (100-300 mk). Koska edustamme vain MSX koneita, julkaisumahdollisuudetkin moninkertaistuvat. Mitä suurempi on ohjelmatarjonta meille sitä enemmän niitä myös julkaisemme teille.

MSX Klubin syksyllä järjestämään kynä ohjelmakilpailuun tuli runsaasti vastauksia. Voittajaa ei kuitenkaan ollut vaikea valita, sillä se eroittui muista selvästi perustein helppokäyttöinen, monipuolinen ja nopea. Tässä numerossa ohjelmasta on listaus, johon seuraavaksi ohjeet

DRAW ! C) Juha Lehikoinen 1986

Kirjoita Basic listaus ja talleta se kasetillesi. Tämän jälkeen tulee 2 konekieli pätkää DR ja DR1. Kirjoita ne seuraavasti. Kuten huomaat niin listauksissa vasemmanpuoleinen viisi numeroinen numerosarja edustaa muistipaikkoja ja oikeanpuoleiset numerot mitä niihin on sijoitettu. Nuo arvot sinun tulee sijoittaa seuraavasti. Poke muistipaikka , mitä viety. Kokellaampa DR:ää ... siis ...
Poke 62720,33
Poke 62721,0
Ja niin edespäin kunnes pääset 62770 osoitteeseen asti. Nyt sinun pitää laittaa kasetti koneeseen ja nauhoita tämä konekielipätkä aijemmin kirjoittamasi Basic ohjelman perään komennolla ... Bsave"DR",62720,62770
Kun kasettiasemasi pysähtyy niin kirjoita sitten heti perään DR1 osa samalla systeemillä kuin edellinen. Tämän talletat sitten jälleen komennolla ... Bsave"DR1",47970,47990
Tämän jälkeen voit kelata kasettisi alkuun ja ladata Basic ohjelma ja painaa Run. Tämän jälkeen kone lataa vielä nuo konekieliosat ja on valmis käyttöön. Seuraavaksi itse ohjelman toiminta:

1. Circele: Fire = keskipiste, Fire jälleen = säde. ESC kun keskipiste valittu, ESC tekee samankokoisen ympyrän kuin edellinen on. ENTER = paluu
2. Paint: Fire = väritys alkaa. ESC palauttaa väritystä edeltäneen tilanteen. ENTER = paluu
3. Draw: Piirtää viivoja pisteestä toiseen. Piste valitaan Firellä. ESC:llä voi valita uuden kohdan, josta piirtoa jatketaan. ENTER = paluu.
4. Line: Alku- ja päätepisteet annetaan Firellä. ENTER = paluu
5. Box: Laatikko. Vasen ylä ja oikea alakulma Firellä. ENTER = paluu.
6. Fbox: Täytetty laatikko. Sama kuin Box, mutta laatikko värjätään.
7. Text: Voi kirjoittaa kuvaruudulle tekstiä. Kursorinäppäinten vieressä olevalla nuolinäppäimellä saat poistettua edellisen merkin. ENTER = paluu.
8. Point: Firellä voi sytyttää pisteitä ruudulle. ENTER = paluu
9. Delete: Kuvan korjaus. ENTER = paluu.
10. Point 2: Jos ON, niin pointin ja deleten koko 4- kertainen.
11. Make vdg: Voidaan suunitella oma grafiikkamerkki ruudulle. ENTER = paluu.
12. Print vdg: Printtaa ruudulle oman grafiikkamerkin. ESC = kursori 8 pistettä oikealle. ENTER = paluu
13. Negative: Ottaa ruudusta negatiivin tai negatiivin OR:n, AND:in tai XOR:n kanssa tai pelkästään OR:n XOR:n tai AND:in. ENTER = paluu kuvaan, Fire = negatiivi otetaan.
14. Save: Kysyy nimen ja tallettaa kuvan nauhalle.
15. Color: Piirtoväri. Kursori oikealle = kasvaa, vasemmalle = vähenee. ENTER = paluu.
16. Speed: Kursorin nopeus 1-4. ENTER = paluu.
17. Ratio: Ympyrän korjauskerroin. ENTER = paluu
18. CLS: Tyhjentää kuvaruudun Firellä ENTER = paluu
19. Load: Lataa kuvan nauhalta.
20. Reflection: Valitaan näppäimillä 1-3 X-,Y tai X ja Y- peilikuva. ESC = uusivalinta, ENTER = paluu
21. Copy: kopio osan ruutua johonkin muualle. 1 Fire = alueen oik. ala reuna. 2 Fire = alueen vas. yläreuna. 3 Fire = paikka, johon Kopio siirretään.

Ohjelman alussa kysytty Background tarkoittaa taustan väriä (oletusarvo 1). Width ... kirjainten etäisyyttä toisistaan (8) ja Stick ... ohjausta (0).

Tämän kuukauden listauksiin kuuluu myös varsin tasokas peli UIMAHYPPY.
C) Markku Kontio 1986

Uimahyppy on peli, jossa pitää yrittää saada mahdollisimman paljon pisteitä hypyn aikana. Aluksi valitset kilpailijoiden määrän painamslla näppäintä 1 tai 2. Sen jälkeen kysytään kierrosten määrää. Mahdollisuuksia on yhdestä kahdeksaan. Sitten alkaakin itse peli.
Ohjaus tapahtuu joko joystickillä tai näppäimistöltä. Aluksi pitää saada mahdollisimman suuri ponnistus saadaksesi hyppyyn korkeutta. Ponnistus tapahtuu näin: Painaessasi joystickin nappia lähtee keltainen juova vasemmassa yläkulmassa etenemään kiihtyvällä nopeudella. Kun juova on lähellä laatikon loppua paina uudelleen fireä. Silloin juova pysähtyy ja laatikon oikealle puolelle ilmestyy luku, joka osoittaa ponnistuksen voimakkuuden. Mksimitulos on 80. Jos otat liian suuren riskin ja juova ehtii päähän niin ponnistus menee pahasti pieleen Ponnistus vaikuttaa hypyn korkeuteen ja tuomareiden pisteisiin.
Ponnistuksenjälkeen tulee lentovaihe jonka aikana täytyy tehdä mahdollisimman monta volttia. Volttien teko tapahtuu liikuttelemalla mahdollisimman nopeasti Joystickiä vasemmalta oikealle. Ilmalennon loppuvaiheessa täytyy vielä suoristaa kädet painamalla Fireä. Hyppääjä suoristuu vain jos pää on alaspäin. Hypyn jälkeen näkyy tehtyjen volttien määrä oikeassa yläkulmassa olevassa laatikosta. Pisteet ilmestyvät tuomarinpöydän etureunaan ja pelaajan yhteispisteet punaisiin laatikoihin tuomaripöydän vasemmalla (pelaaja 1) ja oikealla (pelaaja 2) puolelle. Violetti nuoli osoittaa kumpi pelaajista on vuorossa ja numero harmaalta pohjalta kuinka mones kierros on menossa. Tuomarin pisteet muodostuvat mm. Volttien määrästä, ponnistuksesta ja käsien suoristuksesta. Lisäksi voit saada hyvästä hypystä Bonuksen. Uuden pelin saa painamalla K:ta.

```
1 POKE&HFBB0,0:POKE&HFBB1,2:POKE&HFF89,195:POKE&HFF89+1,0:POKE&HFF89+2,0:SCREEN0,0,0:KEYOFF:CLEAR50,&HBB62:DEFINTA-Z:DEFDBLK:WIDTH39:COLOR15,4,4:KEY1,CHR$(200):PI=15:BLOAD"CAS:":BLOAD"CAS:":MOTORON:ONERRORGOTO116
2 TA=1:PRINT:INPUT"BACKGROUND";TA:IFTA>15ORTA<1THENCLS:GOTO2
3 VA=8:PRINT:INPUT"WIDTH OF LETTERS (6-8)";VA:IFVA<6ORVA>8THENVA=8
4 PRINT:INPUT"1=STICK NRO.1, 0=CURSOR";O:IFO<0ORO>1THENCLS:GOTO4
5 SS=1:PRINT:INPUT"SAVING SPEED (1=SLOW, 2=FAST)";SS:IFSS<1ORSS>2THENCLS:GOTO5
6 COLORPI,TA,PI:SCREEN2,2,0,SS:FORQ=1TO8:READA:A$=A$+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(0)=A$:A$="":DEFUSR=&HF500:DEFUSR1=&HF50E:DEFUSR2=&HF51C:DEFUSR9=&H156:DIMKU(7,7):X=1:Y=1:OPEN"GRP:"AS1:X1=1:X2=15:SP=1:K1=0:K2=1:KK=1.3
7 DATA240,192,160,144,8,4,2,0
8 PUTSPRITE0,(0,0),TA:A=USR0(0):A=USR9(0):CLS:X=1:Y=12:RESTORE9:FORQ=8TO168STEP8:READA$:PRESET(10,Q):COLORPI:PRINT#1,USING"##";Q/8;:PRINT#1,". "A$:NEXT:GOSUB82:GOSUB83:GOSUB84:GOSUB85
9 DATACIRCLE,PAINT,DRAW,LINE,BOX,FILLED BOX,TEXT,POINT,DELETE,POINT 2,MAKE UDG,PRINT UDG,NEGATIVE,SAVE,COLOR,SPEED,RATIO,CLS,LOAD,REFLECTION,COPY
10 S=STICK(0):Y=Y+(S=1ANDY>12)*8-(S=5ANDY<168)*8:PUTSPRITE0,(30,Y),X1:SWAPX1,X2:FORQ=0TO35:NEXT:IFNOT(STRIG(0))THEN10
11 A=USR9(0):C=INT(Y/8):IFC=10THENSWAPK1,K2:GOSUB82:GOTO10
12 IFC=13THENGOSUB87:CLS:A=USR1(0):GOSUB64ELSEIFC=19THENGOSUB80
13 IFC=14THENGOSUB71ELSEIFC=20THENGOSUB102
14 IFC=15THENS=STICK(0):PI=PI-(S=3ANDPI<15)+(S=7ANDPI>1):COLOR,,PI:GOSUB100:GOSUB84:IFNOTAPTHEN14ELSE10
15 IFC=16THENS=STICK(0):SP=SP-(S=3ANDSP<4)+(S=7ANDSP>1):GOSUB83:GOSUB100:IFNOTAPTHEN15ELSE10
16 IFC=17THENKK=KK-(S=3ANDKK<99)*.1+(S=7ANDKK>1)*.1:GOSUB85:GOSUB100:IFNOTAPTHEN16ELSE10
17 IFC=11THENCLS:GOSUB55
18 CLS:PA=0:X=8:A=USR1(0):ONCGOSUB31,36,39,42,42,42,44,48,48
19 IFC=12THENGOSUB60
20 IFC=18THENGOSUB68ELSEGOSUB109
21 Y=Y+(Y>0)*SP:RETURN
22 Y=Y+(Y>0)*SP:X=X-(X<255)*SP:RETURN
23 X=X-(X<255)*SP:RETURN
24 X=X-(X<255)*SP:Y=Y-(Y<192)*SP:RETURN
25 Y=Y-(Y<192)*SP:RETURN
26 X=X+(X>0)*SP:Y=Y-(Y<192)*SP:RETURN
27 X=X+(X>0)*SP:RETURN
28 X=X+(X>0)*SP:Y=Y+(Y>0)*SP:RETURN
29 HY=0:RE=0:E$=INKEY$:S=STICK(0):ONSGOSUB21,22,23,24,25,26,27,28:IFE$=CHR$(13)THENHY=-1ELSEIFE$=CHR$(27)THENRE=-1
30 PUTSPRITE0,(X,Y),X1:SWAPX1,X2:ON-(E$=CHR$(200))GOSUB67:RETURN
31 IFPA=0THENGOSUB29:GOTO34
32 A$=INKEY$:S=STICK(0):X=X-(S=3ANDX<255)*SP+(S=7ANDX>0)*SP:PUTSPRITE0,(X,Y),X1:SWAPX1,X2:ON-(A$=CHR$(200))GOSUB67:IFA$=CHR$(13)THENRETURN8
33 IFA$=CHR$(27)THENGOSUB99
34 IFSTRIG(0)THENPA=PA+1:IFPA<2THENX3=X:Y3=Y:PSET(X3,Y3),PI:FORQ=0TO300:NEXTELSER=ABS(X3-X):GOSUB99
35 IFHYTHENRETURN8ELSEGOTO31
36 GOSUB29:IFSTRIG(0)THENPRESET(X,Y+1):PAINT(X,Y+1),PI
37 IFRETHENA=USR1(0):GOTO36ELSEIFHYTHENRETURN8
38 GOTO36
39 GOSUB29:IFSTRIG(0)THENIFPA=0THENX3=X:Y3=Y:PSET(X3,Y3),PI:PA=-1ELSELINE(X3,Y3)-(X,Y),PI:X3=X:Y3=Y
40 IFRETHENPA=-1:X3=X:Y3=Y:PSET(X,Y),PIELSEIFHYTHENRETURN8
41 GOTO39
42 GOSUB29:IFSTRIG(0)THENIFPA=0THENX3=X:Y3=Y:PSET(X3,Y3),PI:PA=-1:FORQ=0TO100:NEXTELSEPA=0:FORQ=0TO100:NEXT:IFC=4THENLINE(X3,Y3)-(X,Y),PIELSEIFC=5THENLINE(X3,Y3)-(X,Y),PI,BELSELINE(X3,Y3)-(X,Y),PI,BF
43 IFHYTHENRETURN8ELSEGOTO42
44 A=USR9(0):S=STICK(0):X=X-(S=3ANDX<240)*VA+(S=7ANDX>8)*VA:Y=Y+(S=1ANDY>8)*8-(S=5ANDY<180)*8:PUTSPRITE0,(X,Y),X1:SWAPX1,X2:A$=INKEY$:IFA$=""THEN44
45 ON-(A$=CHR$(200))GOSUB67:IFASC(A$)=13THENRETURN8ELSEIFASC(A$)=8ANDX>8THENX=X-VA:LINE(X,Y)-(X+VA,Y+8),POINT(X,Y-1),BF:GOTO44ELSEIFASC(A$)<32THEN44
46 PSET(X,Y),POINT(X,Y):COLORPI:PRINT#1,A$:X=X+VA:IFX>240THENX=8:Y=Y-(Y<180)*8
47 GOTO44
48 GOSUB29:IFSTRIG(0)THENGOSUB50
49 IFHYTHENRETURN8ELSEGOTO48
50 ON-(C=9)GOTO53
51 IFK1=0THENPSET(X,Y),PIELSELINE(X,Y)-(X+4,Y+4),PI,BF
52 RETURN49
53 IFK1=0THENPRESET(X,Y)ELSELINE(X,Y)-(X+4,Y+4),TA,BF
54 RETURN49
55 X=0:Y=0:FORQ=0TO56STEP8:FORW=0TO56STEP8:LINE(Q,W)-(Q+8,W+8),PI,B:NEXTW,Q
56 S=STICK(0):X=X-(S=3ANDX<56)*8+(S=7ANDX>0)*8:Y=Y+(S=1ANDY>0)*8-(S=5ANDY<56)*8:PUTSPRITE0,(X,Y),X1:SWAPX1,X2
57 IFSTRIG(0)THENIFPOINT(X+4,Y+4)=TATHENLINE(X+1,Y+1)-(X+7,Y+7),PI,BF:PSET(200+X/8,150+Y/8),PIELSELINE(X+1,Y+1)-(X+7,Y+7),TA,BF:PRESET(200+X/8,150+Y/8)
58 A$=INKEY$:IFA$<>CHR$(13)THEN56
59 FORQ=0TO7:FORW=0TO7:KU(Q,W)=POINT(200+W,150+Q):NEXTW,Q:CLS:A=USR1(0):RETURN8
60 GOSUB29:IFSTRIG(0)ANDX<247ANDY<184THENFORQ=0TO7:FORW=0TO7:PSET(X+W,Y+Q),KU(Q,W):NEXTW,Q
61 IFHYTHENRETURN8
62 IFRETHENX=X-(X<240)*8
63 GOTO60
64 IFSTRIG(0)THENA=USR2(0)
65 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THENRETURN8
66 GOTO64
67 LINE(0,184)-(70,192),TA,BF:A$=STR$(X)+","+STR$(Y):XX=0:YY=184:GOSUB81:RETURN
68 IFSTRIG(0)THENCLS:RETURN8
69 E$=INKEY$:IFE$=CHR$(13)THENRETURN8
70 GOTO68
71 PUTSPRITE0,(-16,-16),0:A=USR9(0):CLS:XX=0:YY=0:A$="NAME ?":GOSUB81:LE=0:LO=10:A$="":B$=""
72 A$=INKEY$:IFA$=""THEN72
73 IFASC(A$)=13THEN77
74 IFASC(A$)=8THENIFLE>0THENLE=LE-1:LO=LO-6:LINE(LO,20)-(LO+6,30),TA,BF:B$=LEFT$(B$,LE):A=USR9(0):GOTO72
75 B$=B$+A$:PRESET(LO,20):COLORPI:PRINT#1,A$:LO=LO+6:LE=LE+1:FORQ=0TO50:NEXT:A=USR9(0):IFLE=8THEN77
76 GOTO72
77 CLS
78 A=USR1(0)
79 BSAVE"CAS:"+B$,47970!,62334!:RETURN8
80 BLOAD"CAS:",R:A=USR0(0):RETURN8
```

```
81 FORQ=1TOLEN(A$):PSET(XX+XE,YY),POINT(XX+XE,YY):COLORPI:PRINT#1,MID$(A$,Q,1):XE=XE+6:NEXT:XE=0:RETURN
82 LINE(100,80)-(200,87),TA,BF:PRESET(100,80):COLORPI:IFK1THENPRINT#1,":ON":RETURNELSEPRINT#1,":OFF":RETURN
83 LINE(90,128)-(130,135),TA,BF:PRESET(90,128):PRINT#1,""SP:RETURN
84 LINE(90,118)-(130,126),TA,BF:PRESET(90,118):PRINT#1,""PI:RETURN
85 S=STICK(0):LINE(90,136)-(130,142),TA,BF:PRESET(90,136):PRINT#1,KK:SS=STRIG(0):IFSSTHENKK=KK-(KK<90ANDS=3)*10+(KK>10ANDS=7)*10:GOTO85ELSERETURN
86 LINE(120,136)-(150,145),TA,BF:PRESET(120,136):PRINT#1,KK:RETURN
87 CLS:PUTSPRITE0,(0,0),0:PRESET(0,0):COLORPI:PRINT#1,"CHOOSE OPERATION:":PRESET(0,30):PRINT#1,"1. INVERSE":PRESET(0,40):PRINT#1,"2. INVERSE & OR":PRESET(0,50):PRINT#1,"3. INVERSE & XOR":PRESET(0,60):PRINT#1,"4. INVERSE & AND"
88 PRESET(0,70):PRINT#1,"5. OR":PRESET(0,80):PRINT#1,"6. XOR":PRESET(0,90):PRINT#1,"7. AND":A=USR9(0):POKE62754!,0:POKE62755!,0:POKE62756!,0
89 A$=INPUT$(1):PRESET(0,110):PRINT#1,A$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>7THENLINE(0,110)-(10,120),TA,BF:GOTO89
90 IFA<5THENPOKE62754!,&H2F:IFA=1THENRETURN
91 PRESET(0,150):PRINT#1,"GIVE OPERATOR:"
92 LINE(10,170)-(40,180),TA,BF:COLORPI:PRESET(10,170):PRINT#1,OP
93 S=STICK(0):OP=OP-(S=3ANDOP<255)+(S=7ANDOP>0):IFSTRIG(0)THENOP=OP-(S=3ANDOP<240)*10+(S=7ANDOP>10)*10:GOTO92
94 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN92
95 POKE62756!,OP
96 IFA=2ORA=5THENPOKE62755!,&HF6:RETURN
97 IFA=3ORA=6THENPOKE62755!,&HEE:RETURN
98 POKE62755!,&HE6:RETURN
99 PA=0:CIRCLE(X3,Y3),R*KK,PI,,,KK:RETURN
100 AP=0:A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THENAP=-1
101 RETURN
102 CLS:PRESET(8,0):PRINT#1,"1. X-REFLECTION":PRESET(8,8):PRINT#1,"2. Y-REFLECTION":PRESET(8,16):PRINT#1,"3. X&Y-REFLECTION"
103 PRESET(8,32):PRINT#1,"CHOOSE 1-3"
104 A$=INPUT$(1):B=VAL(A$):IFB<1ORB>3THEN104
105 CLS:PA=0:X=8:A=USR1(0)
106 GOSUB29:IFSTRIG(0)THENIFB=1THENPSET(X,Y),PI:PSET(X,192-Y),PIELSEIFB=2THENPSET(X,Y),PI:PSET(255-X,Y),PIELSEIFB=3THENPSET(X,Y),PI:PSET(255-X,192-Y),PI
107 IFRETHENA=USR0(0):GOTO102
108 IFHYTHENRETURN8ELSEGOTO106
109 CLS:A=USR1(0):P1=0
110 GOSUB29
111 IFSTRIG(0)THENP1=P1+1:IFP1<2THENX4=X:Y4=Y:PSET(X4,Y4),PI:FORQ=0TO300:NEXTELSEX5=X:Y5=Y:PSET(X5,Y5),PI:FORQ=0TO500:NEXT:GOTO113
112 IFHYTHENRETURN8ELSEGOTO110
113 GOSUB29:IFY>186THENY=186ELSEIFX>248THENX=248ELSEIFHYTHENRETURN8
114 IFNOT(STRIG(0))THEN113
115 FORQ=0TO(X5-X4):FORW=0TO(Y5-Y4):PSET(X+Q,Y+W),POINT(X4+Q,Y4+W):IFQ>255THENP1=0:GOTO110ELSENEXTW,Q:X4=0:Y4=0:X5=0:Y5=0:P1=0:GOTO110
116 PRESET(0,180):COLORPI
117 IFERR=19THENPRINT#1,"DEVICE I/O ERROR":GOTO119
118 PRINT#1,"ERROR NR."ERR" ON LINE "ERL
119 S=STRIG(0):IFSTHENRESUMEELSEGOTO119
```

KONEKIELIOSA

DR

62720	33
62721	0
62722	0
62723	1
62724	0
62725	56
62726	17
62727	126
62728	187
62729	205
62730	89
62731	0
62732	201
62733	0
62734	33
62735	126
62736	187
62737	17
62738	0
62739	0
62740	1
62741	0
62742	56
62743	205
62744	92
62745	0
62746	201
62747	0
62748	33
62749	255
62750	55
62751	205
62752	74
62753	0
62754	0
62755	0
62756	0
62757	205
62758	77
62759	0
62760	43
62761	62
62762	31
62763	188
62764	200
62765	195
62766	31
62767	245
62768	0
62769	0
62770	0

DR1

47970	205
47971	114
47972	0
47973	33
47974	126
47975	187
47976	17
47977	0
47978	0
47979	1
47980	0
47981	56
47982	205
47983	92
47984	0
47985	201
47986	255
47987	255
47988	0
47989	0
47990	255

```
1 DEFINTA-Z:DEFSNGP,R,S:DIMH(200),F(200),S(5):OPEN"grp:"AS1:C
OLOR7,7,7:SCREEN2,2
2 GOSUB409
3 GOSUB395
4 GOSUB 80
5 S(1)=0:S(2)=0:P=0
6 O=0:Q=0
7 Q=Q+1
8 O=O+1
9 IFO=1THENPUTSPRITE17,(47,115),13:LINE(166,8)-(181,22),14,BF
:COLOR1:PRESET(163,13):PRINT#1,Q:ELSEPUTSPRITE17,(180,115),13
10 PUTSPRITE13,(35,48),1
11 SOUND7,62:PLAY"M4500S805L4B"
12 IFSTRIG(0)XORSTRIG(1)THEN13ELSE12
13 FORI=1TO400:NEXT
14 FORV=16TO79
15 LINE(V,8)-(V,16),11
16 IFSTRIG(0)XORSTRIG(1)THEN21
17 FORJ=VTO62:NEXT
18 NEXT
19 V=16
20 LINE(17,8)-(79,16),15,BF
21 COLOR 1:PRESET(81,9):V=V+1:PRINT#1,V
22 R=7!:FORJ=40TO75:R=R-.1:F(J)=H(J)-(V/R):NEXT:R=3.2:FORJ=80
TO100:R=R+.01:F(J)=H(J)-(V/R):NEXT:FORJ=76TO79:F(J)=F(74):NEX
T
23 U=F(100):D=1:E=2
24 PUTSPRITE13,(-16,-16),0
25 FORJ=40TO43
26 FORI=1TO40:NEXT
27 PUTSPRITE14,(J,H(J)),1
28 NEXT
29 PUTSPRITE14,(-16,-16),0
30 FORT%=44TO100
31 C%=STICK(0)XORSTICK(1)
32 IFC=3ORC=7THENIFC<>BTHENE=E+1:IFE=8THENE=1:K=K+1
33 PUTSPRITE0,(T,F(T)),1,E
34 B=C
35 NEXT
36 U=U+3
37 IFU>139THEN51
38 PUTSPRITE0,(T,U),1,E
39 C=STICK(0)XORSTICK(1)
40 IFSTRIG(0)XORSTRIG(1)THENIFE<6THENIFE>2THEN45
41 IFC=3ORC=7THENIFC<>BTHENE=E+1:IFE=8THENE=1:K=K+1
42 IFD<1THEND=1
43 B=C
44 GOTO 36
45 IFE=4THENP=P+7ELSEP=P+3
46 PUTSPRITE0,(-16,-16),0,E
47 PUTSPRITE0,(T,U),1,15
48 PUTSPRITE0,(T,U+16),1,16
49 U=U+3:IFU>123THEN51
50 GOTO 47
51 PUTSPRITE0,(-16,-16),0,E
52 PUTSPRITE15,(-16,-16),0
53 PUTSPRITE16,(-16,-16),0
54 SOUND7,55:SOUND6,254:SOUND8,K*2
55 FORJ=10TO60STEP5:CIRCLE(110,153),J,5,,,.3:CIRCLE(110,153),
J-5,7,,,.3:NEXT
56 CIRCLE(110,153),60,7,,,.3
57 LINE(213,7)-(237,22),15,BF:PRESET(211,12):PRINT#1,K
58 FORI=K*2TOOSTEP-1:FORJ=1TO500:NEXT:SOUND8,I:NEXT
59 P=P+V/10
60 P=P+(K*4)
61 IFP=>30THENIFRND(-TIME)<.4THENGOSUB388
62 LINE(100,113)-(140,120),15,BF:PRESET(97,113):PRINT#1,USING
"###.##";P
63 S(O)=S(O)+P
64 IFO=1THENLINE(38,102)-(83,113),15,BF:COLOR1:PRESET(32,105)
:PRINT#1,S(O)
65 IFO=2THENLINE(165,102)-(211,113),15,BF:COLOR1:PRESET(160,1
05):PRINT#1,S(O)
66 K=0:E5=0:P=0
67 GOSUB96
68 IFO=>MTHEN69ELSE8
69 O=0:IFQ=NTHEN70ELSE7
70 PUTSPRITE12,(-16,-16),0
71 SOUND7,62:PLAY"m5000s118t200o4efefdedec4d4c2","m5000s118t2
00o5r16efefdedec4d4c2"
72 J=9:FORI=1TO180:J=J+1:IFJ=14THENJ=1
73 PUTSPRITE18,(I,138),J:NEXT
74 FORI=138TO42STEP-1:J=J+1:IFJ=14THENJ=1
75 PUTSPRITE18,(180,I),J:NEXT
76 A$=INKEY$:IFA$<>"K"THENIFA$<>"k"THEN76
77 PUTSPRITE18,(-16,-16),0:PUTSPRITE17,(-16,-16),0:CLS:GOTO3
78 CLOSE#1
79 END
80 COLOR1,15,15:CLS
81 LINE(5,1)-(249,194),4,B
82 DRAW"BM5,70C4R40D10L25D75L15R15E8U67BM45,70E10D10G10BM5,60
R49bm25,77c1r3u2l3u2r3bm31,77u3r2d3u3r2d3"
83 DRAW"BM15,175C7E45R145G45L145":LINE(60,130)-(160,170),7,BF
:PAINT(80,174),7
84 DRAW"bm202,145c13d15r32u6l10u5l10u5l12e5r12g5e5d5g5e5r10g5
e5d5g5e5r10g5e5d6g5"
85 DRAW"bm95,110c2r54d12l54u12e5r54g5e5d12g5bm104,105c1u10r12
d10bm121,105u10r13d10bm138,105u10r12d10"
86 FORI=1TO3:CIRCLE(I*17+93,100),4,1,,,1.2:PSET(I*17+93-1,100
),4:PSET(I*17+93+1,100),4:NEXT
87 DRAW"bm51,75c13r196bm247,93l218BM33,80D13BM165,75D17BM243,
75D17"
88 COLOR 1:A$="HKT HEIKKI KONTIO KY":J=40:FORI=1TOLEN(A$):PRE
SET(J,81):PRINT#1,MID$(A$,I,1):J=J+6:NEXT
89 COLOR 5:A$="SVI-728 MSX":J=173:FORI=1TOLEN(A$):PRESET(J,81
):PRINT#1,MID$(A$,I,1):J=J+6:NEXT
90 FORJ=30TO70STEP8:FORI=15TO245STEP8:IFJ>60THENIFI<60THENI=6
4
91 A=INT(RND(1)*14+1):CIRCLE(I,J),3,1:PSET(I-1,J),A:PSET(I+1,
J),A:NEXT:NEXT
92 CIRCLE(120,13),4,4,,,4/3:CIRCLE(128,13),4,1,,,4/3:CIRCLE(1
36,13),4,6,,,4/3:CIRCLE(124,17),4,10,,,4/3:CIRCLE(132,17),4,1
2,,,4/3
93 LINE(36,100)-(85,115),6,B:LINE(163,100)-(213,115),6,B
94 LINE(176,40)-(201,60),15,BF:LINE(176,40)-(201,60),1,B:PUTS
PRITE12,(182,43),1:LINE(176,60)-(176,66),1:LINE(201,60)-(201,
66),1
95 LINE(212,5)-(240,23),6,B
96 LINE(81,8)-(105,19),15,BF:LINE(15,7)-(80,17),15,BF:LINE(15
,7)-(80,17),1,B:FORI=16TO80STEP8:LINE(I,5)-(I,7),1:LINE(I,17)
-(I,19),1:NEXT
97 COLOR11:PRESET(21,9):PRINT#1,"POWER"
```

```
98 RETURN
99 DATA 0000000000000000
100 DATA 0000000000000000
101 DATA 0000000001000000
102 DATA 0000000011100000
103 DATA 0000000011100000
104 DATA 0000011110000000
105 DATA 0000111110000000
106 DATA 0001111010000000
107 DATA 0001110010000000
108 DATA 0001111010000000
109 DATA 0000111110000000
110 DATA 0000000110000000
111 DATA 0000001100000000
112 DATA 0000011000000000
113 DATA 0000110000000000
114 DATA 0000011000000000
115 DATA 0000000000000000
116 DATA 0000000000000000
117 DATA 0000000000000000
118 DATA 0000000000000000
119 DATA 0000011110000000
120 DATA 0000111111110000
121 DATA 0000111111111000
122 DATA 0000110010110000
123 DATA 0000011010000000
124 DATA 0000001110000000
125 DATA 0000000110000000
126 DATA 0001111110000000
127 DATA 0001111100000000
128 DATA 0001000000000000
129 DATA 0000000000000000
130 DATA 0000000000000000
131 DATA 0000000000000000
132 DATA 0000000000000000
133 DATA 0000000000000000
134 DATA 0000000000000000
135 DATA 0000001110000000
136 DATA 0100011111000000
137 DATA 1110011111100000
138 DATA 1011011011100000
139 DATA 0001110001100000
140 DATA 0000111111111000
141 DATA 0000000000011100
142 DATA 0000000000011000
143 DATA 0000000000000000
144 DATA 0000000000000000
145 DATA 0000000000000000
146 DATA 0000000000000000
147 DATA 0000000011000000
148 DATA 0000000001100000
149 DATA 0000000011000000
150 DATA 0000000110000000
151 DATA 0000001100000000
152 DATA 0000001111110000
153 DATA 0000001111111000
154 DATA 0000001000111000
155 DATA 0000000110011000
156 DATA 0000000011011000
157 DATA 0000000001111000
158 DATA 0000000000111000
159 DATA 0000000001110000
160 DATA 0000000001110000
161 DATA 0000000000100000
162 DATA 0000000000000000
163 DATA 0000000110000000
164 DATA 0000000011000000
165 DATA 0000000110000000
166 DATA 0000001100000000
167 DATA 0000011100000000
168 DATA 0000011111000000
169 DATA 0000010111100000
170 DATA 0000010011100000
171 DATA 0000010111100000
172 DATA 0000011111000000
173 DATA 0000011110000000
174 DATA 0001110000000000
175 DATA 0001110000000000
176 DATA 0000100000000000
177 DATA 0000000000000000
178 DATA 0000000000000000
179 DATA 0000000000000000
180 DATA 0000000000000000
181 DATA 0000000000001000
182 DATA 0000000011111000
183 DATA 0000000111111000
184 DATA 0000000110000000
185 DATA 0000000111000000
186 DATA 0000000101100000
187 DATA 0000110100110000
188 DATA 0001111111110000
189 DATA 0000111111110000
190 DATA 0000000111100000
191 DATA 0000000000000000
192 DATA 0000000000000000
193 DATA 0000000000000000
194 DATA 0000000000000000
195 DATA 0000000000000000
196 DATA 0000000000000000
197 DATA 0000000000000000
198 DATA 0000000000000000
199 DATA 0001100000000000
200 DATA 0001100000000000
201 DATA 0001111111110000
202 DATA 0000011000111000
203 DATA 0000011101101101
204 DATA 0000011111100111
205 DATA 0000001111100010
206 DATA 0000000111000000
207 DATA 0000000000000000
208 DATA 0000000000000000
209 DATA 0000000000000000
210 DATA 0000000000000000
211 DATA 0000000000000000
212 DATA 0000011000000000
213 DATA 0000111000000000
214 DATA 0000110000000000
215 DATA 0000111000000000
216 DATA 0001111100000000
217 DATA 0001110110000000
218 DATA 0001110011000000
219 DATA 0001111111000000
220 DATA 0001111101000000
221 DATA 0000111001000000
222 DATA 0000000001000000
223 DATA 0000000001110000
224 DATA 0000000000000000
225 DATA 0000000000000000
226 DATA 0000000000000000
227 DATA 0000000011110000
228 DATA 0000000010111000
229 DATA 0000000111111100
230 DATA 0001000011111110
231 DATA 0000100001100110
232 DATA 0000011111110110
233 DATA 0000000011110110
234 DATA 0000000011110110
235 DATA 0000000011110010
236 DATA 0000000011111000
237 DATA 0000000011111000
238 DATA 0000000011111100
239 DATA 0000000011111100
240 DATA 0000000011111110
241 DATA 0000000011111111
242 DATA 0000000011111111
243 DATA 0000000000000000
244 DATA 1111100000000000
245 DATA 1010100000000000
246 DATA 0111000000000000
247 DATA 0010000000000000
248 DATA 0010000000000000
249 DATA 0111000000000000
250 DATA 0000000000000000
251 DATA 0000000000000000
252 DATA 0000000000000000
253 DATA 0000000000000000
254 DATA 0000000000000000
255 DATA 0000000000000000
256 DATA 0000000000000000
257 DATA 0000000000000000
258 DATA 0000000000000000
259 DATA 0000001111000000
260 DATA 0000001101100000
261 DATA 0000111111000000
262 DATA 0001111111000010
263 DATA 0001100110000100
264 DATA 0001101111111000
265 DATA 0001101111100000
266 DATA 0001101111000000
267 DATA 0001001111000000
268 DATA 0000011111000000
269 DATA 0000011111000000
270 DATA 0000111111000000
271 DATA 0000111111000000
272 DATA 0001111111000000
273 DATA 0011111111000000
274 DATA 0011111111000000
275 DATA 0000000000000000
276 DATA 0000000000000000
277 DATA 0011101100101000
278 DATA 0001001010101000
279 DATA 0001001100010000
280 DATA 0001001010010000
281 DATA 0000000000000000
282 DATA 1010010011001100
283 DATA 1010101010101010
284 DATA 1110111011001010
285 DATA 1010101010101100
286 DATA 1010000000000000
287 DATA 0000000000000000
288 DATA 0000000000000000
289 DATA 0000000000000000
290 DATA 0000000000000000
291 DATA 0000000000110000
292 DATA 0000000001111000
293 DATA 0000000001110000
294 DATA 0001111111000000
295 DATA 0001001111000000
296 DATA 0010011110000000
297 DATA 0010111100000000
298 DATA 0000111000000000
299 DATA 0000111000000000
300 DATA 0000011100000000
301 DATA 0000001110000000
302 DATA 0000000110000000
303 DATA 0000001100000000
304 DATA 0000011000000000
305 DATA 0000110000000000
306 DATA 0000111100000000
307 DATA 0000000011101110
308 DATA 0000001111111110
309 DATA 0000011111111110
310 DATA 0000011111000100
311 DATA 0000111100000000
312 DATA 0000111000000000
313 DATA 0000111000000000
314 DATA 0001111000000000
315 DATA 0011011000000000
316 DATA 0000011000000000
317 DATA 0000110000000000
318 DATA 0001100000000000
319 DATA 0011000000000000
320 DATA 0110000000000000
321 DATA 1100000000000000
322 DATA 0110000000000000
323 DATA 0010000000000000
324 DATA 0001000000000000
325 DATA 0001100000000000
326 DATA 0000100000000000
327 DATA 0000100000000000
328 DATA 0000100000000000
329 DATA 0000100000000000
330 DATA 0000110000000000
331 DATA 0000110000000000
332 DATA 0000011000000000
333 DATA 0000011000000000
334 DATA 0000001100000000
335 DATA 0000001100000000
336 DATA 0000001100000000
337 DATA 0000001100000000
338 DATA 0000001100000000
339 DATA 0000001100000000
340 DATA 0000001100000000
341 DATA 0000001111100000
```

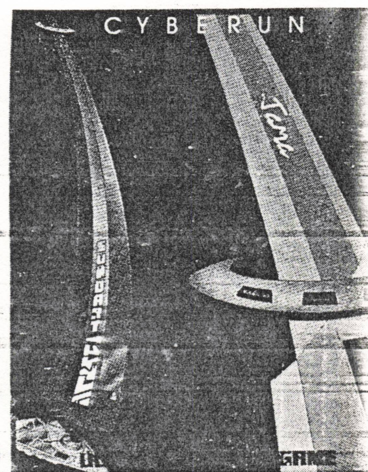
```
342 DATA 0000001111100000
343 DATA 0000001111100000
344 DATA 0000000101000000
345 DATA 0000000100000000
346 DATA 0000000100000000
347 DATA 0000000100000000
348 DATA 0000000100000000
349 DATA 0000000100000000
350 DATA 0000000100000000
351 DATA 0000000100000000
352 DATA 0000000100000000
353 DATA 0000000000000000
354 DATA 0000000000000000
355 DATA 0000000000000000
356 DATA 0000000000000000
357 DATA 0000000000000000
358 DATA 0000000100000000
359 DATA 0000001110000000
360 DATA 0000011111000000
361 DATA 0000000100000000
362 DATA 0000000100000000
363 DATA 0000000100000000
364 DATA 0000000100000000
365 DATA 0000000100000000
366 DATA 0000000000000000
367 DATA 0000000000000000
368 DATA 0000000000000000
369 DATA 0000000000000000
370 DATA 0000000000000000
371 DATA 0000000000000000
372 DATA 0000000000000000
373 DATA 0110001001001011
374 DATA 1000010101111010
375 DATA 1011011101001011
376 DATA 1001010101001010
377 DATA 0110010101001011
378 DATA 0000000000000000
379 DATA 0000000000000000
380 DATA 0110010010110110
381 DATA 1001010010100101
382 DATA 1001010010110110
383 DATA 1001001100100101
384 DATA 0110001100110101
385 DATA 0000000000000000
386 DATA 0000000000000000
387 DATA48,47,47,46,46,46,45,44,44,44,44,43,43,43,43,42,42,42
,[illegible],41,41,40,40,40,39,39,39,38,38,37,36,36,35,35,36,36,35,36,
3[illegible]35,37,39,40,41,42,43,44,46,47,49,52,54,58,60,61,63,66,70,7
3,76,80
388 P=P+4
389 SOUND7,62:PLAY"M200S14T255L905CCFBDFEDFB"
390 FORI=5TO42:PUTSPRITE11,(I,48),4:PUTSPRITE10,(I+12,48),11:
FORJ=1TO7:NEXT:NEXT
391 FORI=48TO148:PUTSPRITE10,(55,I),11:NEXT:PUTSPRITE10,(-16,
-[illegible]):PUTSPRITE11,(-16,-16)
392 FORI=36TO5STEP-1:PUTSPRITE9,(I,48),4:FORJ=1TO15:NEXT:NEXT
:PUTSPRITE9,(-16,-16)
393 RETURN
394 S(1)=100.1:S(2)=100.2
395 COLOR 13,15,7:CLS
396 PRESET(53,20):PRINT#1,"*** UIMAHYPPY ***"
397 LINE(37,15)-(200,32),4,B
398 PRESET(40,150):COLOR1:PRINT#1,"Copyright 1986 by"
399 DRAW"BM70,170XL$;"
400 FORI=20TO1STEP-2:CIRCLE(210,150),I,1,,,1.3:NEXT
401 FORI=1TO8:PUTSPRITEI,(I*12+20,I*8+55),1:FORJ=1TO125:NEXT:
NEXT
402 FORI=1TO8:PUTSPRITEI,(-16,-16):FORJ=1TO200:NEXT:NEXT
403 PRESET(30,75):PRINT#1,"1 VAI 2 KILPAILIJAA ?":K$=INPUT$(1
):M=VAL(K$):IFM<1ORM>2THEN403
404 PRESET(210,75):PRINT#1,K$
405 PRESET(30,85):PRINT#1,"1 - 8 KIERROSTA ?":H$=INPUT$(1):N=
VAL(H$):IFN<1ORN>8THEN405
406 PRESET(210,85):PRINT#1,H$
407 FORI=1TO1000:NEXT
408 RETURN
409 L$="C1U5F2E2D5BM+2,+0U2R3L3E2F2D2BM+2,+0U5R2F1D1G2F1BM+4,
+0U3F3H3U3D3E3BM+3,+6U3F3H3U3D3E3BM+3,+0D5F1R2E1U5BM+7,+6 U3F
3H3U3D3E3BM+3,+6 R3E1U3H1L3G1D3F1BM+6,+0 U5F5U5BM+2,+0 R5L3D5
BM+5,+0U5BM+3,+0 R3F1D3G1L3H1U3E1"
410 FORJ%=1TO18
411 FORT=1TO16:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&b"+LEFT$(A$,8))):S2$=S
2$+CHR$(VAL("&b"+RIGHT$(A$,8))):NEXT
412 SPRITE$(J)=S$+S2$:S$="":S2$="":NEXT
413 FORT=40TO100:READA:H(T)=A:NEXT
414 RETURN
```

VILKKUVA KURSORI

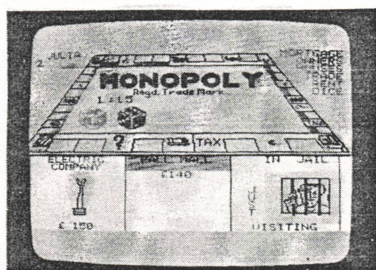
```
5 CLS:PRINT"OSOITE POKE &HD9F5,NOPEUS":PRINT"RUNNAUKSEN JÄLKE
EN VOIT KIRJOITTAA NEW":I$=INPUT$(1)
10 KEYOFF:SCREEN0:COLOR15,6,6
20 CLEAR200,&HD9BF
30 AD=&HD9C0
40 READA$:IFA$="**"THEN70
50 POKE AD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1
60 GOTO 40
70 DEFUSR=&HD9C0
80 GK=USR(0)
1000 DATA 11,cd,d9,21,c2,fd,3e,c3
1010 DATA 77,23,73,23,72,2a,dc,f3
1020 DATA cd,f2,0b,cd,4a,00,57,3a
1030 DATA a8,fc,b7,20,04,3e,db,18
1040 DATA 02,3e,fa,cd,4d,00,cd,f3
1050 DATA d9,7a,cd,4d,00,cd,f3,d9
1060 DATA 28,e5,c9,01,00,0f,cd,9c
1070 DATA 00,c0,0b,78,b1,20,f7,c9,**
```

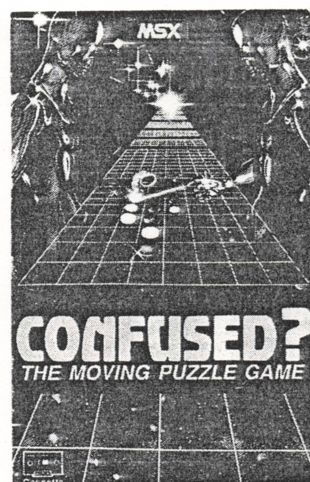


ULTIMATE
PLAY THE GAME



TRIOSOFT TÄYTTÄÄ VUODEN JA JOULUKIN ON JO OVELLA. SEN VUOKSI MYöS ME TRIOSOFTILAISET OLEMME JUHLATUULELLA JA TARJOAMME ENTISTÄ EDULLISEMMAT TARJOUKSET, VARTAAPA MUIDEN HINTOJA.
OHJELMIA ON NYT PALJON, MUTTA NE VIEDAAN PIAN KÄSISTÄ ! JOTEN NYT KIPIN KAPIN PUKILLE KIRJOITTAMAAN TAI VOIT MYöS SOITTAA NUMEROON 930 23477 (iltaisin).
MYYMME OHJELMIA NIIN KAUAN KUN VARASTOA RIITTÄÄ ... JOTEN ASIAAN !



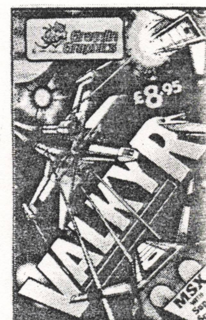




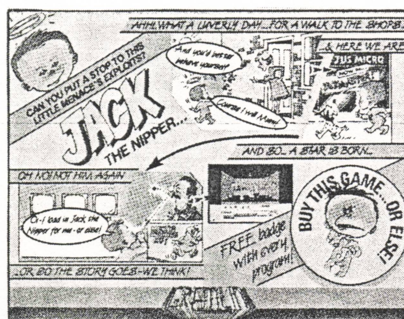
WANTED GUNFRIGHT	60 mk
INTERNATIONAL KARATE	60 mk
COMPUTER HITS 3 (10 peliä).	84 mk
CYBERUN	75 mk
TRAILBLAZER	80 MK
GROG'S REVENGE	65 mk
SAMANTHA FOX Strip Poker ..	65 mk
NEMESIS (modulli !)	136 mk
DAMBUSTERS	80 mk
ICE KING	63 mk
KONAMI'S SOCCER (modulli !)	122 mk
THE WRECK (modulli !!!) ...	90 mk
FINDERS KEEPPERS	22 mk
KNIGHT TYME	22 mk
VESTRON	20 mk
FOOT VOLLEY	20 mk
ATTACK OF THE KILLER TOMATOES	70 mk
WINTER GAMES	75 mk
MUSIX	70 mk
CONFUSED	77 mk
CHACK'N POP	47 mk
LE MANS	47 mk
SHARK HUNTER	47 mk
BUZZ OFF	27 mk
AVENGER	80 mk
THE PRICE OF MAGIK	70 mk
THE WORM IN PARADISE	70 mk
DIARY OF ADRIAN MOLE	65 mk
RED MOON	50 mk
JEWELS of DARKNESS	116 mk (Sis. 3 peliä).
3D KNOCKOUT	45 mk
JET SET WILLY II	60 mk
OLE	27 mk
TURMOIL	27 mk
FORMULA 1 SIMULATOR	22 mk
VALKYR	77 mk
GHOSTBUSTERS	69 mk
DECATHLON	69 mk













DAMBUSTERS

Toisen maailmansodan loppuvaiheessa englantilaiset päättivät tehdä iskun Saksan teollisuusalueille sähkövaimaa tuottavien patojen kimppuun. Tätä tarkoitusta varten suuniteltiin pomppiva (!) torpedopommi, joka piti pudottaa patojen yläjuoksulle niin, että se kimpoaa vadestä yli patoa suojaavan verkkoaidan. Tarkoitusta varten koulutettiin erikoismiehistö hoitamaan tämä tehtävä Lancaster-pommikoneella. Nyt tiedetään, että tehtävä todella onnistui ja padot tuhottiin. Näihin tositapahtumiin perustuen on laadittu tietokonepeli nimeltään DAMBUSTER (EI sukua Ghostbustersille).

Pelissä käydään läpi erikoisryhmän tehtävä kokonaisuudessaan, harjoitellen Lancasterpommittajan ohjaamista ja pommitusta (torpedopommi on pudotettava ehdottomasti oikealta korkeudelta ja oikeaan aikaan). Koneen kummassakin päässä on valoheitin ja niiden kiilojen oli osuttava täsmälleen yhteen. Kun harjoittelu on valmis, lähdetään yöllä oikealle tehtävälle...

Tietokonepelaaja ohjaa kaikkia miehistön seitsemää miestä (kapteeni, ensimmäinen ja toinen perämies, suunnistaja, keuletykkimies, perätykkimies, ja pommittaja) yksitellen ja näyttöön on valittavissa kunkin näköala koneesta.
Ensimmäiset vaikeudet alkavat jo Englannin kanaalin jälkeen, jolloin vastaan tulevat Saksalaiset hävittäjät ja myöhemmin edessä on lisää niitä ja ilmatorjunta-tulitusta.
Kunkin miehistön jäsenen on hoidettava tehtävänsä oikein, muuten tehtävä on menetetty.
Reitti kannattaa suunitella siten, että suurimmat asutukset kierretään, niissä on tehokkain ilmatorjuntakin.

Jos kuitenkin kone saa osuman, tehtävää ei ole menetetty, sillä nelimoottorinen Lancaster pysyy ilmassa kolmellakin moottorilla. Ohjaustarkkuus kyllä huononee.
Viimeinen todella vaativa koitos on edessä patojen luona, sillä ne ovat tietysti erittäin hyvin vartioidut.

DAMBUSTERS on yksi jännittävimmistä tietokonepeleistä. Yölennolla tunnelma on aidon tuntuinen ja vaikka lento on pitkä, yllätyksiä tulee koko ajan, joten kiinostavuutta riittää. DAMBUSTERS on mielestäni yksi MSX-pelien klassikoista, sen voi sanoa heti. Pelin hinta on kaupassa yli 120 mk, mutta ohjelmakerhosta sen saa kuulemma 82 mk:lla. Sitä voi suositella strategia/toimintapeleitä pitäville.

CYBERUN

U.S. Gold suureksi iloksi on ryhtynyt valmistamaan myös MSX:lle pelejä. Cyberun ja Winter Games ovat jo nyt käsillä ja Super Cycle että Gauntlet saapuvat myöhemmin valmistuttuaan.
Cyberun on avaruusaiheinen peli jossa ohjataan avaruus alusta. Pelissä alusta katsotaan sivusta ja mielenkiintoinen uutuus on se, että ohjatessa alus pysyy keskellä mutta kuvaruutu rullaa ymärillä kokoajan. Tämä tuo minusta peliin todellisuuden tuntua sillä monissa peleissä lentokoneet "peruuttavat" väistääkseen esteen. Minä en ainakaan ole vastaavaa nähnyt Finnairilla. Cyberun on siis uuden sukupolven pelien edelläkäviä.
Pelissä on tarkoituksena varustaa kuljetusalus ja kerättävä Cyberniittikiteitä.
Aluksi peli tuntuu vaikealta sillä alus on hidas ja tulivoimaakaan ei ole riittävästi. Silti viholliset hyökkäävät alituisesti ja tehtävä on miltei toivoton. Apua tilanteeseen löytyy kun poimii alukseen lisävaruteita joilla on käyttöä varmasti. Kaikkia esineitä ei voi heti ottaa sillä jotkut vaativat aluksi jonkinlaista perusvarustusta.
Pelialue on todella laaja ja grafiikka erinomaista.
Monien pelikertojen jälkeen pian huomaa, että peli ei ole mikään mahdoton ja sitä pelaa mielellään aina uudelleen ja uudelleen.
Äänitehosteet pelissä ovat onnistuneet ja alussa soiva musiikki on varsin siedettävää.
Peli alueella on luolia joissa tehtävä on alituisesti epäonnistua, mutta oikea koti pilottikin kyllä niistä selviytyy. Cyberun on kiistämättä täysi rahan vastine ja varmasti löytyy monen joululahjapaketista.

NEMESIS

Tässä pelissä tehtävänäsi on taistella reitti vihollisen sokkeloiden läpi ja varastaa voimakapselit. Lennät taistelualuksella ja aseistuksena on lasertykki, joka raivaa tieltä esteet. Aseistukseen voi kuitenkin lisätä pommituksen, tuplatulen, etusuojan ja voimakkaan lasertykin.
Lisä aseistuksen saamiseksi on edellytyksenä hyvä ammunta. Lasertykkiä tarvitaan jatkuvasti, sillä käytävien seinistä ja välillä kaikista suunnista kimppuusi hyökkää vihollisvoimia, jotka pyrkivät törmäämään alukseesi tai ampumaan sen alas. Jos kuitenkin onnistut läpäisemään vihollisen puolustuksen, pääset uuteen käytävään, jossa on entistä enemmän vihollisia. Tasoja on kaikkiaan kahdeksan ja olen onnistunut toistaiseksi monien kymmenien yritysten jälkeen läpäisemään neljä.

Tämän modullipelin grafiikka on loistavan hyvä, mielestän parhaita ! MSX-peleissä näkemäni. Konami ei ole säästellyt vaivoja ohjelmointivaiheessa, sillä mielikuvituksellisia ja värikkäitä spriteja löytyy jokaisesta ruudusta. Nyttö vierii erittäin sujuvasti ja virheettömästi. Peli on ehkä laajin tähänastisista MSX-peleistä koska siinä on ROMia megan verran (tuhat kiloa !!!). Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki pelin tasot ovat omana ROMpiirinään ja tasoilta toiselle siirryttäessä kuuluu pien hetki kun ohjelma vaihtaa muistipiiriä. Pieni tauko onkin paikallaan sille, joka yhdenkin tason selvittää!

Nemesis on ehdoton hankinta Jos joku peli saa täydet pisteet grafiikasta ja kiinnostavuudesta, niin Nemesis on ainakin sellainen.

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

Tappajatomaattien hyökkäys perustuu samannimiseen elokuvaan ja on ensimmäinen Gobal Softwaren sarjassa pelejä maailman huonommista elokuvista. Pelin ohjeiden ohella on informaatiota elokuvasta, joka tuntuu varsin hupaisalta kauhuelokuvalta. Yksi elokuvan kohokohtia on kuulemma helikopterin maahansyöksy, joka tosiasiassa oli aivan oikea, jossa pilotti kuoli. No se elokuvasta ja itse peliin.
Pelin sankari on nimeltään Wimp Plasbott Jnr. Hän on saapunut eräänä tavallisena aamuna töihin PuraTom-tehtaaseen mutta huomaa, että jotain on pahasti pielessä. Pian hänelle selviää, että tomaatit ovat mutantoituneet. Tomaatteja on kolmen laisia, tappajatomaatit, pienet pomppivat ja isot tomaatit, joiden virka on vain seistä tiellä, mutta sankarimme joutuessa niiden kanssa kosketuksiin, ne pyörittävät kelloa vinhasti eteenpäin. Pelin alkaessa kello on yhdeksän, tappajatomaatit olisi eliminoitava viiteen mennessä.
Mielenkiintoista, ajattelin. Hyvä latauskuva lisäsi mielenkiintoani, ja pelin latauduttua valitsin joystickin ohjeimeseni ja rystyset valkoisena olin valmis ryntäämään tomaattien kurkkuun kiinni.
Aargh!-taas-yksi-Ultimate-kopio-ja-ukkokin-liikkuu-minne-sattuu, oli ensi vaikutelmani. Ohjaus tuotti alussa vaikeuksia, mutta sen oppi suht nopeasti, kuten itse pelinkin peluun. Peli, tai pikemminkin tehdas, jakautuu taas kerran kolmiuloitteisiin huoneisiin Alien kahdeksan tapaan.

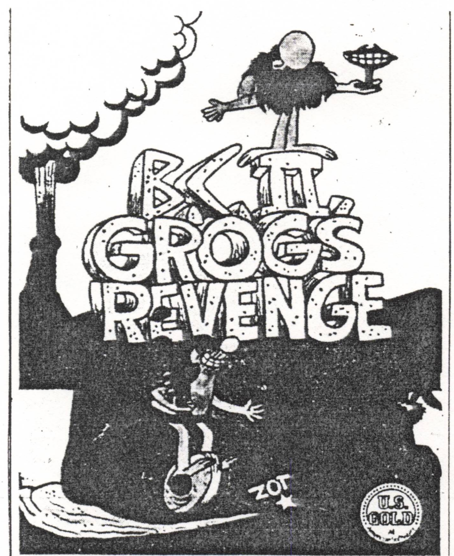
Pelissä loppujen lopuksi on kaksi tehtävää, surmata tappajatomaatit ja varmistaa, että PuraTom-tehtaan pääasiakkaat, pizzapaikat, saavat tarpeeksi tomaattipuretta ja ajoissa. Pizzapaikkoja ruokitaan poimimalla pomppivia tomaatteja, joita löytyy useista huoneista tehtaan alueella. Pelkkä kerääminen ei kuitenkaan riitä, vaan tomaateista on myös saatava aikaan puretta, joka tapahtuu murskaamalla tomaatit puristimissa, joita löytyy tehtaasta, tosin aika harvasta. Pureen kulumista kuvaa iso tomaatti ruudun alareunassa. Tomaatin kuluessa loppuun kilahtaa kelloon puolituntia lisää. Kelloa voi pyörittää taaksepäin aikakorteilla, jotka on määrä viedä aikakoneisiin, yhdellä kortilla kello vähenee tunnilla.

Kumpiakin löytyy varsin harvasta varsinkin aikakoneita.
Tappajatomaatit pystyy tappamaan määrätyllä esineellä, tapettuaan tomaatin sankarimme on vielä tuupittava sen maalliset jäänteet koloon huoneen keskellä. Peliä vaikeuttaa huomattavasti se, että samat esineet eivät joka pelissä tehoa tomaattiin, tosin tomaatin tappava esine löytyy usein aika läheltä huonetta, jossa tomaatti vipeltää.
Pelissä paljon hyvän keskellä myös miinuksia tuottavia kohtia, etenkin se että Alien 8:n tapaan esinettä, joka asetetaan alleen, jotta pystyisi hyppäämään suuren barrikaadin yli, ei pysty ottamaan sitä mukaansa, vaan se jää esteen toiselle puolelle.

Joissakin huoneissa on ansoja ja muit kekseliääsi toteutettuja salaisuuksia, joita ei päällepäin huomaa. Tehdas on varsin laaja ja jakautuu oikeastaan kahteen eri osaan kahteen eri osaan, erottajana toimii eräs läpipäästäväksi hyvin vaikea huone liikkuvineen tasoineen ja lukuisineen tomaatteineen. Huoneen läpipääsy takaa kuitenkin pääsyn moniin uusiin huoneisiin, joten kyseiseen huoneeseen kannattaa pereht syvemmin.
Grafiikaltaan peli ei aivan yllä Alien kahdeksan ym. Ultimaten pelien tasolle mutta ei niille paljoa jää jälkeenkään. Pelin loputtua soiva musiikki ei ole kehumisen arvoinen, mutta ääniefektit täyttävät paikkansa. Jonkinlainen ääniefekti olisi paikallaan sankarimme joutuessa kontaktiin aikaa imevien tomaattien kanssa, jottei äkkinäinen kuolema tulisi yllätyksenä. Pelin loputtua sa tiedon kuinka monta tappajatomaattia heittänyt veivinsä, kuinka monta prosenttia pizzapaikoista on saanut pureensa ja lopuksi montako prosenttia tehtaan huoneista on tutkinut.
Alussa peli tuntui aivan tavalliselta arcade-adventurelta ilman mitään erikoisuuksia, mutta pelattuani enemmän ja syvennyttyäni peliin, se sai minut koukkuunsa.
Global Softwarelta on tulossa vielä ainakin kaksi peliä pohautuen maailman huonompiin elokuviin, sieni-ihmisten kirous (?!) ja Wongon villinaiset (??! Jos olet mm. Ultimaten pelien ystävä, on Attack of the killer tomatoes ehdottomasti sinulle hyvä ostos !

BC 2 eli pulteri kakkonen on nyttemin myös tullut MSX:lle, Sydneyn tekemänä. Pelissä ohjaat pulteria läpi monien vuorten etsimään elämän tarkoitusta, joka on pitkän matkan päässä. Pelissä on 3 vuoristoa, jossa jokaisessa on 4-6:n Kun jokaisessa tasossa on vielä paljon kuljettavaa, voidaan havaita, että peli on todella laaja. Pulteri on pelissä tarkoitus kerätä aina vain 100 simpukkaa, jotta pääsisi maksamaan siltamaksun pääsyn toiselle tasolle. 25:llä lisäsimpukalla voi lisäksi ostaa uuden pyörän jos joku neljästä sellaisesta on mennyt hajalle. Lisäksi pelissä täytyy vältellä Grog:ia, joka samalle tasolle päästyään ryöstää pulterilta välittömästi kaikki simpukat ja peli loppuu. Pelin grafiikka on tavanomaista, joskin siinä on monia sarjakuvamaisia piirteitä. Vaikka tasoja on monia, ne näyttävät hyvin samanlaisilta. Kuitenkin peli on varsin mielenkiintoinen, vaikeutta riittää ja pelin läpipääsy ei ole kovin helppoa. Tämä peli ei normaalisti toimi SVI:ssa, mutta tässä lehdessä olevilla ohjeilla peli toimii kyllä. Triosoftista saa pulterit jo valmiiksi korjattuna.

Yleisarvosana *****



FINDERS KEEPERS

Mastertronick on tehnyt pelejä MSX:lle jotka ovat olleet enemmän tai vähemmän hyviä, mutta tämä peli, Finders Keepers on niiden hyvien pelien joukossa ehdottomasti.
Ensin kun sain pelin käsiini en oikein heti tajunnut, mitä tehdä ja miten, mutta kyllä se siitä sitten lähti rullaamaan. Pelin idea on jotakuinkin tällainen.
KUNIGAS isbisma antaa sinulle tehtävän. Huomenna on hänen tyttärensä syntymäpäivä, mutta kuninkaalla ei ole mitään lahjaa eikä lahja ideaa jota voisi antaa tyttärelleen. Joten sinä saat tehtäväksesi löytää jokin erikoinen lahja hänelle ja mikä tärkeää tämä voi olla sinun tilaisuutesi näyttää olevasi tarpeeksi urhea ja rohkea ritari, liittymään pyöreän pöydän ritarikuntaan.
Tämähän olisi tietysti suuri arvonanto ja nostaisi pikkuritarin arvoon arvaamattomaan. Kunigas luottaa sinunun kykyihisi löytää lahja. Ja kunigas vie sinut erääseen linnaansa jonka nimi on Spriteland. Täällä sinun pitää tehtäväsi suorittaa.
Spritelandin linnassa tehtävääsi on vaikeuttamassa erilaisia hirviöitä ja esineitä mm. mustekala, haukka, kummituksia ja korkkiruuvi ... eli eipä ole helppo tie pyöreän pöydän ritareiden joukkoon.
Aina kun joudut näidenkanssa tekemisiin alkaa "kuolema" mittarisi kasvaa. Kun viisi ritaria on heittanyt veivinsä peli loppuu, joten näiden hirviöiden ja esineitten ansiosta tuskin tehtäväsi helpottuu ... vaan päin vastoin taitaapa vaikeutua entisestäänkin. Linnassa lahjaa etsiessäsi sinun pitäisi kerätä myös "Kolmioita" joista saat rahaa, jota on aina kiva olla olemassa, vai mitä ?
Kuten useissa, ainkin uusimmissa Mastertronicin peleissä grafiikka on hyvää eikä tämäkään peli tee poikkeusta. Latauskuva esim. on omaa luokkaansa, jota katselee aivan mielellään. Itse pelissä grafiikka on hyvää. Ritarin liikkeet ovat sulavia, taustat ovat hyvin tehty ja hirviöitä on monenlaisia ja niidenkin liikkeet ovat sulavia.
Pelin alussa jossa kunigas antaa sinulle tehtäväsi, niin itse kunigas on mielestäni hyvin tehty.
Ensin alkuun peli muistuttaa Jet Set Willyjä, mutta pian huomaa kyllä eron, joka on itse asiassa aika moinen.
Pelin tekoon on varmasti uhrattu paljon aikaa ja mielikuvitusta. Mitään ei ole jätetty keskeneräiseksi. Tähän mennessä mitä peliin olen tutustunut en ole löytänyt mitään pahempia bugeja, peli toimii hyvin luontevasti oman idean ympärillä. Pelissä on myös musiikkia, no tietenkin ... mitä olisi peli ilman taustamusiikkia. FINDERS KEEPERS peliin ei varmasti ole ihan kaikkia MSX:n antamia mahdollisuuksia käytetty, mutta tämäkin riittää aivan mainiosti, ja sopii peliin kuin nenä päähän. Tosin pitemmän päälle tämäkin musiikki alkaa kyllästyttämään, mutta en ole vielä sellaista peliä yleensäkkään tavannut, joka ei alkaisi kyllästyttämään.
Kokonaisuutena peli on varmasti Mastertronicin parhaita pelejä ja kohoaa myös yleensäkkin MSX pelien keskitason yläpuolelle. Finders Keepers on varmasti hyvä ostos MSX pelimiehille ja miksi ei myös pelitytöillekkin.

ICE KING

ICE KING on CDS SOFTWAREN valmistama, linna seikkailu peli, jossa tehtäväsi on seuraavan lainen. Eräässä maailman kolkassa on tutkimaton jäätynyt tundra alue, jossa sijaitsee kaupunki nimeltä Snarlfrost. Ainoa pahapuoli on, että kaupungissa on jääkuninkaan kirous ja sinun täytyisi laikkiä olevasi Rubert De Quartermain seikkailija, joka tulee pelastamaan kaupunkia.
Kaupungissa sinun pitäisi löytää jääkuninkaan hauta ja juoda haudassa taikajuoma maagisesta pikarista. Vain tällä tavalla kirous poistuu.
Ruberte uskoo tietävänsä kuinka päästä jääkuninkaan hautaan, mutta hän tarvitsee siihen sävelmän. Sävelmän tarvitsee kerätä kolmena palana maagiseksi huiluksi ja soittaa sitten huilulla viisi nuottia, joten tehtävästä ei muodostu kovinkaan helppo.
Matkallasi vaikeuttaa vielä neljä erilaista kummitus ötökkää ... Frosty, Chilly, Slidey ja Slippy. Aina kun joudut kosketuksiin näiden ötököiden kanssa niin energia määräsi alkaa laskea huimasti, ja kun se loppuu niin henki pois. Rubertteja on käytössä vain 3, joten vältä lähempiä tuttavuuksia.
Tosin sinulla on mahdollisuus tappaa noita ötököitä taikasauvallasi, mutta niitä sinulla on vain yksi joten älä hukkaa sitä. Ötököiden taposta saa vielä pisteitäkin ... vau !!! (onkohan kyseessä tapporaha ?). Pontsejen kerääminen onkin tärkeätä, koska aina 1000 pisteen kunniaksi saat lisä Rubertin, tosin tuohon on tehty pieni lisärajoitus, yli yhdeksää Rubertia ei voi saada mutta eihän tuo mitään haittaa harvapa yhdeksää Ruberttia pystyy hankkimaankaan.
Aina kun uuden kerran ICE KING:iä alkaa pelaamaan, ei peli ala samasta tutusta paikasta vaan kone arpoo aina uuden aloituspaikan. Pelialue on todella laaja, siitä löytyy joka kerta jotain uutta, joten pelin ulkoa oppiminen voi olla aika vaikeata itse kullekkin.
Peli ei ole Mikään Jet Set Willy tyylinen "Kerää kamat huoneesta ja pääset seuraavaan.", ehei tässä ruutu "Scrollaa" kivasti. Tosin tässäkin tavaroita kerätään, mutta ihan eri tyyliin.
Pelin grafiikka puoli on hyvin onnistunut. Rubert eli sinä, on tyylikäs. Rubertin kävely on ja muut liikkeet ovat sulavia. Kummitus ötököt ovat myös hyvin toteutettu. Ne irvistelevät, rääpivät, kääntyvät ylös alaisin ja liikkuvat aina kohti sinua. Kerättävät esineetkään eivät ole mitään eilisen teeren poikia. Esineitä on mm. kultaharkot, timantit, pullot ja laatikot. Elikä grafiikka puoli on hyvää. Ääniä pelissä on vähän, mutta eipä niitä juuri kaipaakkaan ja kuitenkin niihin kyllästyisi aikanaan. Pelin alussa on iloista musiikkia taustalla. Itse pelissä on vain taikasauvan aiheuttamat äänet. Tässä pelissä on myös pari erikois ominaisuutta. Kun painat ESC tapat itsesi, DEL= peli pysähtyy ja alkaa vaihtamaan taustan värejä. SELECT= peliennätyksen päälle ilmestyy kysymys merkkejä.
En ole vielä päässyt tutustumaan muihin CDS SOFTWAREN peleihin enkä siis tiedä minkälaisia ne ovat, mutta tämä ICE KING ainakin on hyvästä puusta veistetty. Toivottavasti tulevatkin pelit ovat vähintäänkin tämän veroisia.
Mielestäni peli on hyvä UUTUUS, joskaan idealtaan kaikkein omaperäisin, mutta toteutettu todella hyvin. 3 viikon pelailun jälkeen kyllästymisen merkkejä minuun ei vielä ole tullut, koska aina peliin tulee jotain uutta. Peli tuntuu mielestäni jotenkin haastavalta ja sellaiselta johon ei heti kyllästy.
Suosittelen KAIKILLE !!

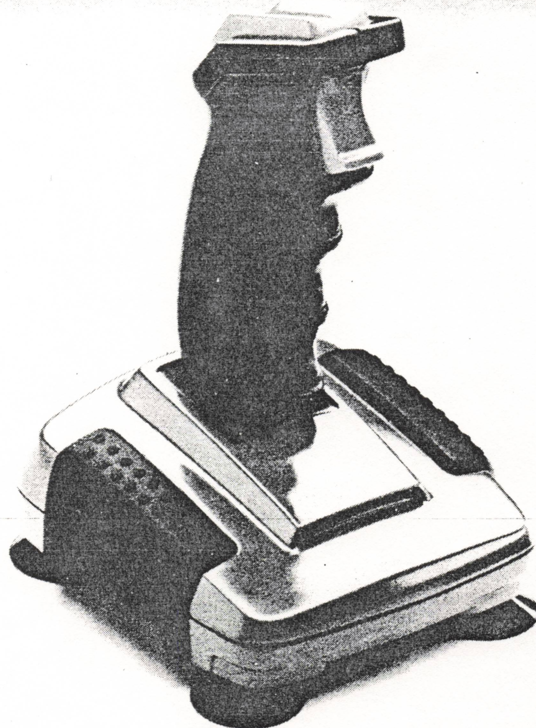
KNIGHT TYME

Knight Tyme on kolmas Mastertronicin "taikaritari" -sarjassa. MSX:lle on saatavana sarjan ensimmäinen osa, Finders Keepers, ja tämä kolmas Knight Tyme. Ihme kyllä kakkososaa, Spellboundia, ei MSX:lle ole tehty. Knight Tyme on julkaistu Mastertronic Added Dimension etiketin alla, M.A.D.-pelit ovat olevinaan Mastertronicin tavallisia pelejä parempia.
Tällä kertaa polvenkorkuinen taikaritari on joutunut 25. vuosisadalle ja avaruusalus USS Piscesin kannelle. Tavoite pelissä on löytää Tyme-vartiat ja heidän avullaan saada aikakone, joka palauttaisi ritariparan vanhalle kunnon turvalliselle (?) keskiajalle.
Ensimmäisillä pelikerroilla peli tuntuu varsin suppealta, avaruusalus käsittää vain muutaman huoneen, eikä avaruusaluksesta tunnu pääsevän millään ulos. Pelissä käytetään Mastertronicin Windimation systeemiä, joka tarkoittaa sitä, että joka kerran joystickin nappia painettaessa ilmestyy ruutuun menu-ikkuna, josta voi valita monia toimintoja, kuten esim. poimia esine mukaansa, käskeä joitain henkilöä tai käyttää jotain loitsua.
Avaruusaluksesta löytyy pari droidia, kaksi aluksen ohjaajaa ja joku epämääräinen avaruusolento. Menun kautta näitä voi käskeä auttamaan, nukkumaan tai heräämään. Hyödyllisin heppu kuitenkin on Derby IV, aluksen transportteri, jolta kannattaakin heti aluksi pyytää apua, tällä tavalla saa tyhjän henkilöllisyyskortin. Sen jälkeen täytyy vielä saada käsiinsä kamera ja filmi, jotta saisi korttiin pärstänsä kuvan. Kuvan näpsäisee avuliaasti toinen pikku troideista. Kun valmiin henkilöllisyystunnuksen tällää rintaansa ja suorittaa parit palvelukset toiselle ohjaajista, saa aluksella täyden käskyvallan ja pystyy lentämään aluksella planeetalta toiselle. Aluksesta löytyy myös muita esineitä, jotkut hyödyllisiä ja jotkut eivät. Kaikkia voi tutkia menun kautta.
Kun on päässyt aluksella pomoksi, täytyy alkaa koluta planeettoja, joita on kolmattakymmentä, löytääkseen Tyme-vartiat. Jotkut planeetat ovat vaarallisia paikkoja, joten kannattaa olla varovainen.
Ensin kuitenkin kannattaa lentää planeetalle nimeltä Starbase I, jonne saavuttuaan toinen ohjaajista, Gordon korjaa transportterin, kunhan vain ritari pyytää apua. Transportterilla pystyy siirtymään avaruusalkselta planeettojen pinnalle eri sijanteihin, täytyy vain tietää oikeat koordinaatit, väärillä joutuu helposti ikuisesti avaruuteen taivaankantta katselemaan. Koordinaatteja saa tietoonsa kommunikoimalla Starbase ykkösen porukan kanssa.
Vaikka peli alussa tuntuikin suppealta, on se tosiasiassa hyvin laaja, käskyjä menussa on sen verran paljon, että eri tapoja edetä pelissä on valtava määrä ja pelin läpipääseminen tuntuu jokseenkin mahdottomalta. Meikäläinenkään ei pelissä olisi pikälle pötkinyt, ellen olisi huomannut Computer&video Gamesissa olevan täydellinen ratkaisu peliin. Tähän tuo ratkaisu ei mahtuisi, eikä joku peliin perehtynyt varmaan sitä haluaisi tietääkään, joten ohessa seuraa joitakin vinkkejä sieltä täältä Ensinnäkin Tyme-vartiat löytyy Outpostilta, mutta päästäksesi heidän luoksensa, sinun täytyy löytää kolme aurinkokellon (=sundial) palaa ja liittää ne yhteen lightning bolt -loitsulla, jolloin saat Alphan kultaisen aurinkokellon, joka on Tyme-vartioiden pyhä esine tai ainakin sinne päin. Saappaitten avulla sivuutat turvajärjestelmät, kaasunaamarista ja näkymättömästä viitasta on myös hyötyä vaelluksellasi. Mainoksen päällä voi seistä, joten sen avulla saat monet muuten tavoittamattomat esineet haltuusi.
Musiikki pelissä on varsin onnistunutta ääniefektejä ei paljon löydy. Ikkunointi systeemi toimii varsin hyvin, loput grafiikat ovat myös kiitettävän hyviä. Pelin hinta on ohjelmakerhossa vain 22 markkaa, joten peli on varsin halpa. Haastetta Knight Tymestä löytyy, meikäläiselle hiukan liikaakin. Hyvä ostos !

QUICKSHT 2 TURBO-JOYSTICK

Quickshotit ovat maailman eniten myytyjä joystickeja ja Suomessakin Quickshot II on ehkä eniten väännetty kahva. Nyt ovat tehtaalla päättäneet panna vielä paremmaksi ja kehittäneet kakkosesta entisestään ja antaneet nimen Turbo.

Uusi Turbo on hyvin samannäköinen kuin vanha kakkonen. Jalustan reunoihin on lisätty kumit, joista saa paremman otteen ja imukupitkin tuntuvat jämähtävän paremmin alustaan kiinni. Tulitusnapit ovat kuten kakkosessa ja automaattifirekin löytyy.



Turbossa on kuusi mikrokytkintä ja niille luvataan pitkä käyttöikä. Kahva on lievästi löysäntuntuinen, mutta siitä saa hyvän otteen. Erityyppisiä pelejä testattaessa QS 2 Turbo osoittautui varsin mukiinmeneväksi tikuksi eikä ongelmia ollut vatkausta vaativissa yleisurheilupeleissä. Markkinoilla on hyviä kilpailijoita Turbolle, mutta ne ovat kalliinpia (turbon hinta kerholaisille 100:-), joten kyllä Turbo sijoittuu vertailussa suosikkien joukkoon.

MUSIXILLA KAIKKI IRTI MSX:N ÄÄNIGENERAATTORISTA

MSX-mikrolla on hyvät ääniominaisuudet, mutta pelkällä Basicilla niitä ei saa täysin käytetyksi. Konekieliohjelmointi antaa mahdollisuuden kaikkien äänikanavien samanaikaiseen käyttöön, jolloin mikrolla voi tehdä laadukasta musiikkia tai äänitehosteita. Kaikki vain eivät osaa ohjelmoida ääntä konekielellä ja nekin, jotka osaavat toivovat mielellään valmisohjelmaa musiikinteon avuksi. Joitakin musiikkiohjelmia esim. Kuman Music Maestro onkin ollut saatavana, mutta ei siitä enää enempää. Esittelemme nyt nimittäin sellaisen tuotteen, jonka jälkeen muut musiikkiohjelmat voikin unohtaa. Tekijä on Aackosoft ja ohjelman nimi on MUSIX.

Jo hienosta kotelosta näkee, että kokonaisuuden suunnitteluun on kiinitetty huomiota. Mutta tämä ohjelma ei myy kotelolla vaan sisällöllä. Eikä hintakaan ole rikollisen korkea vaan tasan 70 mk.

MUSIXissa on demokappaleena Ravelin Bollero. Tämän avulla on helppo harjoitella ohjelman käyttöä, sillä sitä voi muokata vapaasti: muuttaa säveliä, nopeutta ja äänen sävyjä. Kaikki tämä tapahtuu näppäimistön kautta ja muutokset voi tarkistaa heti.

Omia kappaleita voi kirjoittaa nuottiviivastolle. Normaalit nuottikirjoituksen säännöt ovat voimassa. Jos kappaleeseen halutaan hiukan vetävyyttä, yhdelle äänelle voi ohjelmoida ohjelman maskotin rumpali Cas'in soittamaan rumputaustoja. MUSIXin käyttäjä voi unohtaa klubin ohjelmakirjaston Rummut-ohjelman. Cas on väsymätön ja svengailee käyttäjän tahdon mukaan. Valmiit kappaleet voi tallettaa ja niitä voi vielä myöhemminkin käyttää.
MUSIX on erinomainen näyte siitä, miten hyvä hyötyohjelma tehdään. Muistelisin nähneeni jossakin, että jokin korkea Taho suosittelee Musix ohjelmaa kouluissa käytettäville MSX-mikroille. Sitä kautta ohjelma onkin voinut tulla tutuksi monille. MSX-klubin lehti ei ole ehkä niitä korkeimpia Tohoja, mutta suositella voimme mekin !
Erinomainen hankinta vaikkapa joulupakettiin.

KONAMI'S SOCCER

Jalkapallo pelejä MSX:lle ei titääkseni ole paljoa valmistettu, mutta tässä olisi KONAMI'S SOCCER.
Pelin idea on tuttu jalkapallo, jonka varmastikkin kaikki tuntevat.
Kun olet ängennyt oman modullisi koneeseesi olevaan luukkuun niin ruudulle ilmestyy teksti Konami's Soccer, jonka alapuolella juoksee pikkumies pallon kanssa. Kun hän on päässyt ruudun puoleen väliin niin hän monottaa pallon pois ja lähtee perään. Hassua !
Nyt sinun on tehtävä ratkaisu pelaatko yksin vai naapurin tytönkanssa. Pulman ratkaistua ilmastyy lisää valintoja, jossa valiset minkä värisenä ja näköisenä haluaisit pelata. Vaihtoehtoja (8) Joukko on lievästi kirjavan näköistä, josta jokaisen makuun luulisi löytyvän sopiva. Seuraavaksi valitaa vaikeusaste (1-5) välitä. Aloittelijoille sopii tietenkin ykkönen, mutta pelikertojen kasvaessa ei viitonenkaan ole kylläkään turhan vaikea. Seuraavaksi valitset pelin erien keston, vaihtoehtoja on (3) joka 3 min, 5 min tai 10 minuutin eriä. Eriähän on tietenkin 2 ja itse suosittelisin 10 minuutin eriä koska 2*3 on loppujen lopuksi lyhyt aika ja siinä ei ehdi saada aikaiseksi oikein kunnon matsia.
Nyt vielä kirjoita joukkueesi nimen, joka "kirjoitetaan" joystickillä. Kun vedät tikkua itseesi päin niin ruudulla kirjain vaihtuu. Kun olet oman joukkueesi saanut valmiiksi ja haluat muuttaa vastustajan nimen, mutta sinulla ei ole toista Joystickiä käytössä niin vaihda vain vaihdat vain tikkusi porttia, koska nuolinäppäimillä ei voi mitään "kirjoitella". Joukkueiden nimet voi olla (6) kirjaimisia. Nimen voi tehdä kaikista kirjaimista + numeroita (0-9), mutta skandinaavisia kirjaimia ei käytössäsi ole.
Itse peli on mielestäni todella hyvin tehty. Ruudun yläreunassa näkyy joukkueiden nimet, peli tilanne ja käytettävissä oleva peliaika. Pelin kenttä on suhteellisen kapea, mutta sopivan pitkä. Peli scrollaa oikealle ja vasemmalle. Elikä siihen suuntaan mihin liikut. Scrollaus on todella tyylikästä
Peliin sisältyy tietysti rajaheitot ja kulmapotkut, jotka molemmat ovat hyvin tehtyjä. Mikäli varsinainen peliaika päättyy tasan niin joukkueet joutuvat rankkari kilpaan. Rankkarikilpa on kuvattu potkaisijasta katsottuna takaylhäältä päin, joka on aika luonnollista. Kuten oikeassakin jalkapallossakin niin tässäkin pätee sääntö, maalivahti ei saa liikkua ennen kuin potkaisija on koskenut palloon.
Maalin edustalla liikkuu nuoli kovaa vauhtia, jonka avulla voit suunnata pallon haluttuun kohtaan.
Pelin grafiikka on hyvää kuten sanoinkin. Ukkojen juoksut ja taklaukset ja muutkin liikkeet todellakin sulavia ja itse ukkelit ovat mielestäni humoristisen näköisiä. Pelissä ei pahemmin ääntä ole, mutta nekin jotka ovat on erittäin hyviä. Ainoa oikein musiikki, joka soi pelin valintoja tehdessä.
Tätä KONAMI'S SOCCERia voi todella suositella KAIKILLE !!!

INTERNATIONAL KARATE

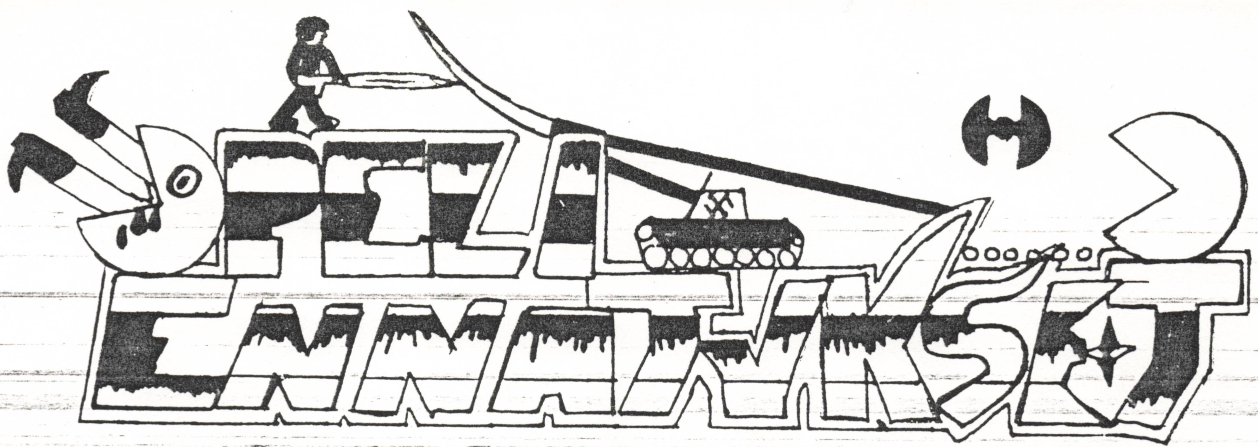
Hyvää karatepeliä moni mikroilija on odottanut jo pitkään ja lopultakin sellainen on saatu Suomeenkin. Kyseessä on nimittäin International Karate.
Pelin käynnistyttyä soi melko hyvä musiikki, joka ainakin minusta muistuttaa Jump Jetin tunnusmusiikkia. Musiikkia ei ehdi paljoa kuunnella sillä kone alkaa esitellä itse itseään. Esittelyssä näytetään liikkeitä millä vastustajaa monotetaan parhaan taitonsa mukaan ja näitä kaikenkaikkiaan on 16 kpl. Nämä liikket kaikki eivät ole pelkkiä iskuja vaan mukana on iskusarjojakin. Itse pelivälineet "Karatekat" muistuttavat paljon T.W.O.T:rin ukkoja, jotka ovat hyvin onnistuneita, mutta yksivärisiä. Ilmeisesti liikkeiden määrä rajoittaa värien käyttöä miehissä. Liikkeet ovat kuitenkin aidon tuntuisia ja sulavia.
Pelin taustat ovat kuin filmeistä sillä ne esittävät New Yorkkia, Brasiliaa, Australiaa ja Egyptin historiallisia kohteita. Taustoihin on satsattu paljon sillä, niissä on myös toimintaa mukana. Joki välkehtii, Purjevene liplattelee laineilla ja ihmisiä kulkee kaduilla.
Pelin alussa valitaan pelataankon kaveria vastaan vai parastakaveria eli tietysti tietokonetta vastaan. Pelissä annetaan pisteitä riippuen siitä kuinka hyvä isku on ollut vastustajaan.
International Karate päihittää Exploding Fistin selvästi siinä, että samalla liikesarjalla ei pitkälle pötkitä vaan kone ottaa opikseen.
Peli on hyvä ostos Karaten ystäville ja 60,- kerholaishintakaan ei ole kohtuuttoman korkea kukkarollekkaan.

GUNFRIGHT

1.

Ultimaten peleistä olemme nyt testanneet kaikki muut paitsi Wanted Gunfrightin. Onkohan yhtään ohjelman valmistajaa, jotka olisivat tehneet vain hyviä pelejä ? ... KYLLÄ Ultimate ainakin.
Ladatessani tiesin saavani täyttä tavaraa ja odotukset olivat korkealla. Latauskuva erinomainen ja jopa SVI 767 kasettiasemalla latautuminen onnistui. Ultimaten Alien 8 ja Knight Lore muistuttavat toisiaan ja taas vastaavasti Night Shade ja GUNFRIGHT ovat saman kaltaisia.
Gunfrightissa ohjataan Sheriffiä kaupungissa (kaupunki on kolmiuloitteinen) ja siellä tallustelu tuntuu tosi aidolta sillä kuvaruutu rullaa neljään eri suuntaan tosi hienosti. Kaupungin talot ovat erinomaisia ja niiden ovista voi kulkea sisälle ja niin poispäin.
Sheriffin tehtävänä on metsästää kaupungissa liikkuva etsintäkuulutettu ja voittaa se kaksintaistelussa. Onnistuneesta paukuttelusta saa shriffimme tapporahan.
Ruudulla näkyy pistoolin patruuna tilanne ja päivän kurssi patruunoista, hevosista ja hautauskustannuksista.
Mikäli pistoolin panokset ovat loppu pitää ostaa uudet päivän hintaan. Ostamalla hevosen pääsee kaupungilla paikasta toiseen nopeasti.
Kaupungilla liikkuu akkoja ja räkättäviä kakaroita jotka ovat alituiseti tiellä. Näihin törätessä sankarilla on hengen lähtö lähellä ja helpoin konsti on ampua niiltä ilmat pihalle, mutta silloin kyllä hautauskustannukset verottavat sankarin pussia raskaasti. Siis kannattaa vain välttää naikkosia ja niiden kauhukakaroita suosista.

Kun kaupungilla tapaa etsintäkuulutuksessa olevan naaman näköisen hepun tulee se pysäyttää ampumalla. Kun olet yhden hutikutin ampunut on edessäsi kaksintaistelu.
Tämä on kuvattu sheriffin silmistä nähden ja jos aikoo vielä maanpäällä tallustaa tulee viedä tähtäin roistoon nopeasti ja hoitaa kuti nahkan alle, muuten käy väärin. Häviöstä seuraa ruutuun 4 reikää ja Sheriffiltä/pelaajalta henki pois. Etsintä kuulutetun siis kannattaa ampua sekä taloutensa, että oman henkensä takia.
Ultimaten peleissä on ollut aina hyvä grafiikka ja niin tässäkin. Talot ovat hyvin tehtyjä. Kadulla kiviä ja kaktuksia. Sankarihahmot on hyviä ja varsinkin roiston liikkeet ampuessa ansaitsee tekijälle ylistävät kiitokset.
Nyt kun olen kaikkia ultimaten pelejä pelannut ja kokonaisuutta vertaa toisiinsa niin asettaisin GUNFRIGHTin parhaaksi Ultimate peliksi. Grafiikka, rullaus 4 suuntaan, hahmot, liikkeet ja idean toteutus takaa kiinostuksen jatkumisen. Riittävän helppo ja vaikeutta riittävästi jatkossa. Peli on täysi rahan vastine ostaa sen sitten kaupasta tai ohjelmakerhosta. Ohjelmakerholaisille tämä on nyt tarjouksena 60,-



Red Moon 188	Aki Järvinen
Lazy Jones 6995	Aki Järvinen
H.E.R.O 1 000 000 (läpi)	Panu Phill
River Raid 123690	Panu Phill
Snowball 55%	H.Järveläinen
Track & Field II 242800	M.Jokela
Decathlon 14800	M.Jokela
Boogaboo 960	Jaakko Lehikoinen
Hunchback 294000	Jaakko Lehikoinen
Alpha Blaster 51135	Jaakko Lehikoinen
Buck Rogers 285500	Jaakko Lehikoinen
Nightshade 334000	Jyrki Koskinen
Roger Rubbish 17300	M.Engblom
Zaxxon 575500	Juha Lehikoinen
Jet Set Willy 1 83 (läpi)	H.Yrjönen
Jet Set Willy 2 182	H.Yrjönen
Oh Shit ! 78600	K.Takanen
Binary land 72149	K.Takanen
Alibaba and 40 Trieves 111400	M.Patronen
Hyper Rally 159068	V.Salmi
Yie ar kungfu II 166100	Antti Qvist
Les Flics 7600	Antti Qvist
Internatonal karate 83000	Antti Qvist
Antarctic Adventure 150490	Rami Lampinen
Hyper Sports I 270600	Rami Lampinen
Pitfall II 196313	Rami Lampinen
Atletic Land 118650	Mats Nyström
Hyper Sports II 272690	Mats Nyström
Track & Field I 580300	Mats Nyström
Super Cobra 573610	Mats Nyström
Time Pilot 23800	Mats Nyström
Gang Man 23400	Mats Nyström
Manic Miner 37405	Arto Lohi
Chuckie egg 164580	Arto Lohi
Disk Warrior 136300	Arto Lohi
Driller Tank 12200	Juha Turunen
Sky Jaguar 58060	Jani Hölli
Alien 8 14 venttiiliä	Marko Rissanen
Konami's Golf 34 lyöntiä	Marko Rissanen
Knight Mare 185000	Marko Rissanen
Le Mans 50150 (8 kier.)	Rainer Noppa
Super Cross Force 3130400	Rainer Noppa
Road Fighter 340306	Rainer Noppa
Sorcery 22500 (läpi)	Joni Rissanen
Jack the Nipper 94 %	Joni Rissanen
Time Curb 60830	Joni Rissanen

TULOKSISSA IKÄVÄ KYLLÄ ON ILMENNYT MONIA SEIKKOJA, JOIDEN PERUSTEELLA TULOKSENHALTIJAN KAIKKI ENNÄTYKSET VOITAISIIN TIPUTTAA POIS. JOTEN MUISTAKAA ... TULOSTEN ON OLTAVA EHDOTTOMASTI REHELLISIÄ !!!

PELIVINKIT

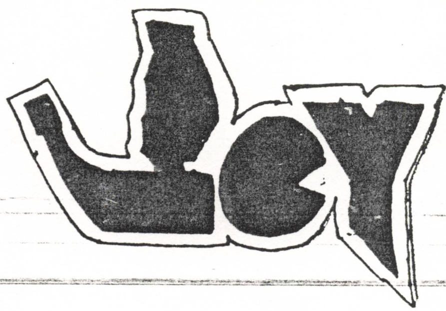
Jack the Nipper: Kun ole vienyt myrkyn puistoon ... sen saat BIOOmista, hautausmaalla on yksi aave paikalla. Ammu se puhallusputkella ja sen takana on pussi, vie se puistoon ja tiputa se maahan. Kun olet hannkinut vetoavaimen mene museoon (edellisessä kerholehdessä) ja seuraavan huoneen läpi, kun olet mennyt hae torvi asemalta ja mene pari honetta oikealle niin löydät pommin, vie pommi polisiasemalle niin vapautat vangit. Torvella voi herättää nukkuvan kissan töräyttämällä sitä sen vieressä. Kissoja on ainakin kaksi kappaletta.

Pasi Varpujärvi

Special Operations (henkilösuomennokset):
1. Akropaatti, 2. Näyttelijä, 3. Biologi, 4. Kartanpiirtäjä, 5. Kemisti, 6. Salakirjoituksen selvittäjä (kirjat), 7. Kiipeilijä (vuoret), 8. Sukeltaja (lammet), 9. Lääkäri (ota aina mukaan), a. Elektroniikka asentaja, b. Räjähdysainespecialisti, c. Väärentäjä (passit), d. Kuulustelija (vangit), e. Johtaja, f. Kielinero, g. Lukkoseppä (mökit), h. Mekaanikko, i. Kääpiö, j. Navigaattori (kertoo missä leiri on), k. Valokuvaaja, l. Fyysikko, m. Taskuvaras, n. Pilotti, o. Radisti, p. Pioneeri, q. tiedustelija, r. sala-ampuja (pidä liikkuessasi päällä), s. Vahvamies, t. aseistamaton taistelija ja u. Auto kuski.

Peliohjeita: Aina kun olet liikkeellä pidä sala-ampuja ja tiedustelija päällä. Yritä löytää pieniä vihollisten yksikköjä. Törmätessäsi sellaiseen sala-ampuja eliminoi aina yhden (ota sala-ampuja pois päältä kun tulet leisiin !!!), yritä saada yksi mies vangiksi ja kuulustele siltä jotta saat salasanan. Ota pussit ja uniformut. Kun niitä on 6 väärennä passit omia vastaaviksi (näin pääset portista suoraan tukikohtaan). Tohtori parantaa haavat, mutta ei herätä henkiin, eli haavoittuneet mahdollisimman hyvin suojaan. Good Luck !

Marko Tuliniemi




Nyt on taas se aika vuodesta, jolloin pelivalmistajat tekevät pelejä sitä mukaan kuin ehtivät. Nykyisin he osaavat huomioida myös enemmän MSX:ää joten huippupelejä odotettavissa ! Näiden pelien mukana tulee myös eräänlainen riesa, kun valmistajat yrittävät suojata pelejään piraateilta tulee suojauksista sellaisia, ettei peli edes toimi alkuperäisversiona. Joskus syy on itse pelissä, mutta useimmin vika on kasettiasemassa. Näiden pelien turbo ym. suojaukset ovat sellaisia ettei niihin jokapojan mankka pystykkään. Siinähän menee hermot vähän jokaisella ... Tässä numerossa on paljon muun lisaksi myös kasettiaseman korjausohjeita, joten niitä kannattaa yrittää. Varmaa on ainakin, ettei asema siitä hajalle mene.

UUTISIA: Yamahalta on kuulunut, jos jonkinlaista uutta. Myös uusi 128 K MSX1 laite on ilmestynyt, tosin se ei tule Suomen markkinoille. Nyt myös voi Canonin ja Spectravideon ja monen muun MSX laitteen ositajat tehdä koneestaan melkein Yamahan. Tässä resepti: Menkää lähimpään musiikkifazeriin ja ostakaa 450 markkaa maksava laajennus, joka sitten laitetaan laajennusporttiin. Näin koneesta on tullut musiikki-ihme kahdeksalla äänikanavalla, kaksipuolisella midillä, kosketin liitännällä ja kahdella plugilla.

MSX 2:sta kiinostuneille on (toivonmukaan) tarjolla laitetta ensivuoden maaliskuusta lähtien. Hinnat ovat 6000 mk ylöspäin.

Pelihuolia: Nykyisin kuulee lukuisia valituksia toimimattomista peleistä. Onko vika kasettiasemassa, koneessa vai itse pelissä? Monelta palaa hommassa päreet kun 100 mk pelillä ei mitään saa aikaan. Tässä Joypagesissa yritetään ratkoa peli peliltä tämän toimimattomuuden syitä ja yritetään vieläpä antaa korjausohjeita. Ja nyt sitten itse asiaan, aluksi tässä on lista muutamista peleistä, jotka ovat tuottaneet ongelmia ja ratkaisut pulmiin.

Ultimaten pelit: Äänitys korkeatasoinen. Pelin toimimattomuus voi olla nauhurista kiinni vain jos se on täysin lotja. Useinmiten syy on pelin ihmeellisestä käynnistymisjärjestelmästä, joka voi olla toimimatta missä koneessa tahansa. Tässä kuitenkin hyvä neuvo: älä sammuta konetta kesken latauksen ! Vaikka neuvo kuulostaa ihmeelliseltä on se ihan käyttökelpoinen. Kannattaa ottaa huomioon myös lataus nimi sillä Ultimaten pelit vaativat AINA oikean nimen kuten ALIEN8, KNIGHT ja GUN (mikä nyt ohjeessakin on), siis pelkkä CAS: ei kelpaa.

Grog's Revenge: Ongelma vähän samanlainen kuin äskeisessäkin, mutta se ei toimi alkuperäisenä Spectravideoissa mutta tässä lehdessä on korjausohjeet joilla se toimii myös näissä koneissa. Triosoftista tilatut pulterit ovat korjattu jo valmiiksi.

Level 9:n pelit (etenkin teksti/grafiikka pelit): Huono äänitys.

Mr.Micron pelit: 2400 baudin latausnopeus.

T.W.O.T.T: Syy usein kasettiasemassa, mutta jos pelissä toimii vain pole fighnig, kokeile tätä. Lataa master ohjelma ja valitse pole fighning. Ladattuasi tämä paina 1 ja lataa unarmed combat. Tämä keino pätee ainakin minulla.

Jack the Niper, Sam fox Stripoker, Bounder: Kasettiasema huonotasoinen.

Computer hits, Aackosoftin pelit jne ... Huono kasettiasema likaiset äänipäät tai Azimuth-kulma huonosti säädetty.

Jos vika on äänipäissä, voit esim. puhdistaa ne. Se käy joko 90 % alkoholiliuvoksella, jota on apteekeissa. Paremman puutteessa pelkkä puhdistava talouspaperikin käy. Jos tämä ei auta niin äänipää saattaa olla huonosti säädetty ja pienimmällä ruuvimensselillä voi ruuvia kiertämällä homma onnistuakkin. Pitää kuitenkin säätää vain vähän kerralla ja muistaa ruuvin alkuperäinen asento josta on lähdetty. Yleisesti markkinoitavat halvat kasettiasemat ovat yleensä vajaa tehoisia ja kannattaakin ostaa heti hyvä kuin huono. SONY SDC-500 on osoittautunut luotettavaksi.

KYSYMYKSIÄ:

Kysymyksiä on tullut lähes pelkästään tästä kasettiasema probleemasta ja siihenhän on ratkaisuja jo kerrottukin. Yksi kysymys kuitenkin on tullut erittäin ajankohtaisesta aiheesta:

1.) Mitä ovat "roolipelit", mitä niissä tehdään, minkälaisia ne ovat jne...
2.) Onko roolipelejä MSX:lle ?

1. Roolipelejä on sanottu viisaiden peliksi. Sellaisia ne varmaan onkin, koska monet Suomalaiset eivät tajua niistä mitään. Sen sijaan esim. Englannissa roolipelien lautaversiot ovat suosittuja, sieltähän tulee myös se kuuluisa Mattel&intelvision peli Dungeons & Dragons. Roolipeleistä on myös tietokoneversioita, mutta koska en sellaista omista, puhun mielummin eräästä lauta-roolipelistä, joka minulla on. Pelissä on 4 pelaajaa ja master pelin ohjaaja, joka lukee pelivihosta pelin tapahtumat ja joka heittelee

noppaa sekä 3 muuta pelaajaa, jotka näyttelevät eri rooleja pelissä. Jokaisella pelaajalla on erilaiset ominaisuudet joiden mukaan pitää toimia. Master lukee pelitapahtumia ja siellä tulee aina vastaan tilanteita, joissa pitää heittää 16-kulmaisella nopalla arpaa, miten pelaajan käy. Kohtalo riippuu onnesta. Tässäpelissä iso miinus on se, että pelin masterin täytyy osata hyvin Englantia, johtuen sen englanninkielisyydestä. Useasti pelin englanti on sen tasoista, että siinä menee isokin kielinero ulalle. Tässä selitin hyvin vähän roolipeleistä, mutta toivotaan, että perusperjaatteet tulivat selville. Toisia roolipelit kiinostaa ja toisia ei, mutta jos kuitenkin haluat tilata roolilautapelejä osoite on : Fantasiapelit Tudeer ky, Pohj.rastitie 2 A 4, 01360 VANTAA. Siellä myydään useita englanninkielisiä roolipelejä kuten Dungeons & Dragons 85,- Jos kuitenkaan englannin taitosi on huono, siellä myydään myös suomenkielistä tekstiseikkailua nimeltä Acirema. Tiedusteluita voi tehdä numerosta 90 8744773 / Tudeer.

2. Ei ainakaan toistaiseksi.

Tässäpä sitä roolipeliselitystä oli, kannattaa kokeilla ainakin esim. Aciremaa. No se niistä tekstipeleistä ja nyt siirrytään peliarvosteluihin jotka on tälläkertaa mukavasti 2 normaaliarvostelua + 100 miniarvostelua !!!

Worm In Paradise

Worm in paradise on Level 9:n uusimpia grfiikka/tekstipelejä. Paikkoja on yli 200 ja jokaisessa on käytetty hienoa grafiikkaa, joka on tällä kertaa myös nopeata. Kone piirtää ensin ääriviivat ja sitten värittää ne, tämä on nopeata sen takia, ettei pelaajan tarvitse välittää kuvista vaan hän voi koko ajan pelata keskeytyksettä, jos pelaaja antaa käskyn kesken piirron niin piirto vain keskeytyy ja kone rupeaa piirtämään seuraavaa kuvaa. Worm in paradise on ns. poliittinen strategia-seikkailupeli. Kim Kimberyleyn pitää muuttaa diktaattorimaisia olosuhteita ja näin pelastaa maailma, joka on sekasorron partaalla. Seikkailut robotti maailmassa 25:llä vuosisadalla ovat hauskoja ja peli on aivan toista luokkaa level 9:n aikaisempien seikkailujen sanavarastoon ja tekstiin verrattuna. Käskysanojen paljous (yli 1000) tekee pelaamisen mielekkääksi ja aika lentää tämän pelin mukana. Mukana on aina, joka kohdassa pieniä ongelmia, joiden ratkaisu ei onneksi ole ihan mahdotonta. Huippulaatuinen tekstipeli hienolla grafiikalla ja mahtavalla sanavarastolla. Erittäin kannattava ostos !!!

Grafiikka 9 (plussaa nopeudesta)
Vaikeus 8
Kiinostavuus 10

Triosoft hinta: 72 mk

100 PELIARVOSTELUA:

1. Stop the express: Pelasta gansterien kaappaama juna juoksemalla junan perässä sen veturiin. Gra. 9, kiin. 8, yleis. 8

2. Boogaboo: Olet tippunut syvään onkaloon. Ohjaat sammakkosi takaisin maanpinnalle, mutta varo lohikäärmeitä ja lihansyöjäkasveja. Gra. 9, kiin. 8, yleis. 8

3. Jet set willy 1: Kerää yli 60 huoneen talosta kaikki pullot, astiat yms. Todella vaikea peli päästä läpi. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 9

4. Norseman: Taistele miekkasi kanssa erilaisia olioita vastaan ja varjele kultakypärääsi. Gra. 7, kiin. 7, yleis. 7

5. Buzz off: Lentele hämäkäkki verkkojen välistä ja pyydystä erilaisia hedelmiä. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 7

6. Backgammon: Perinteinen lautapeli hyvin toteutettuna. Paha puoli todella ärsyttävä (liian onnekas) tietokonepelaaja. Gra. 7, kiin. 9, yleis. 8

7. Brian Jacks superstar: Tyhmä 8-lajin urheilupeli. Gra. 6, kiin. 6, yleis 7

8. Chuckie egg: Kerää kanojen munat ja ohimennen myös maissia 9-huoneessa kanalasta. Hauska ja mielenkiintoinen peli niin kauvan kun sen pääsee läpi. Gra. 8, kiin 9, yleis. 8

9. Zakil Wood: Hyvä grfiikkainen ja vaikea seikkailupeli. tehtävänä saada takaisin kylältä varastettu rubiini. Otamme ilomielin vihjeitä tähän peliin. Gra. 9, kiin. 8, yleis. 8

10. Zaxxon: Perinteinen avaruusseikkailu peli. Huono gragrafiikka ja surkeat äänet, mutta jokin tässä pelissä kuitenkin viehättää... Gra. 8, kiin. 9, yleis 8

11. Elidon: Ohjaa keijukaista läpi 4000 huoneen ja korjaa talven jättämät vauriot. Gra. 8, kiin. 7, yleis. 8

Knight lore: Ultimaten mahtava sekuitus seikkailua, toimintaa ja pohdintaa. Pääse eroon kirouksestasi antamalla noidan pataan esineet, joita hän vaatii. Gra. 10, kiin. 10, yleis. 10

13. Disc warrior: Räjäytä vihollistukikohdan tietokone mäsäxxi. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

14. Slapshot: Jääkiekkopeli yhdelle-kahdelle pelaajalle. Yksinpelissä monia ohjelmointivihjeitä. Gra. 7, kiin. 8 yleis. 7

15. Snowball: Level 9:n hieno ja laaja tekstiseikkailupeli. Ota selvää, mitä tapahtuu yli 7000 paikan snowball-avaruusaluksessa. Gra. -, kiin. 10, yleis. 9

16. Ghostbusters: Tuttu haamupeli perustuen samanniiseen elokuvaan. Gra. 9, kiin. 10, yleis. 9

17. Special operations: Hyökkääviholliskinnoitukseen ja valitse sopiva joukko suorittamaan tehtävä. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

18. Space satelite: Suomalainen ja basic-kielinen avaruuspeli. Gra. 6, kiin.7, yleis. 7

19. Smash: Tämä peli on taas ruotsalainen basic tekele samaan tyyliin. Gra. 5, kiin. 5, yleis. 4

20. Lords of time: Seikkaile yhdeksässä ajassa ja tuo jokaisesta taikaesine taikapataan. Kiin 9, yleis 8, Gra.-

21. Adventure quest: Lvel 9 tuttu seikkailupeli perustuen kolmiosaiseen middle earth pelisarjaan. Gra -, kiin 8, yleis. 7

22. Les flics: Varasta kaupungin museosta timantti, mutta kerää ensin siihen tarvittavat välineet. Gra 8, kiin. 7 yleis. 7

23. Buck rogers: Vanha tuttu avaruuspeli. Lennä ensin sähköpylväiden välistä ja jatka maanpinnalta avaruuteen. Gra. 9, kiin. 8, yleis. 8

24. A view to a kill: James Bond elokuvaan perustuva peii. Kaksi osaa, kumpikin varsin mielenkiintoinen ja tekemistä riittää. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 8

25. Emerald isle: Tuttu level 9:n grafiikka/tekstipeli. Tarkempi arvostelu viime numerossa. Gra 8, kiin 9, yleis. 9

26. Alpha blaster: Avaruuspeli. Ammu ylhäältä tulevia erilaisia olioita ja pujottele aina välillä astroidipilvessä. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

27. HERO: Ohjaa heroasi läpi lukuisten kaivosten ja pelasta lukkoon jääneitä kaivosmiehiä. Gra. 9, kiin. 9, yleis 9

28. Boulder dash: Tuttu pohdintapeli. Ohjaa rockford läpi monien kenttien ja kerää niistä timantit. Tämä peli jaksaa aina vain kiinostaa lukuisien pelikertojen jälkeen. Gra. 9, kiin. 10, yleis. 10

29. Pitfall 2: Kerää maanalaisesta sokkelosta kivikautinen rotta, timantti ja tyttöystäväsi Rhonda. Gra. 7, kiin. 8 yleis. 8

30. Jet set willy 2: Willy-parka on saanut entistä suuremman urakan kerätä tavarat lähes 150 huoneisesta talosta. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 9

31. Sorcery: Tuttu kulttipeli Virginiltä. Ohjaa noitaa pelastamaan kaikki 8 sorcerya. Mahtava grafiikka ! Gra. 10, kiin. 9, yleis. 9

32. Sea hunter: SVI:n tyhmä meriammuntapeli. Gra 6, kiin. 6 yleis. 6

33. Jet fighter: Aackosoftin kolmiuloitteinen taistelusimulaattori. Mahdollisuus kaksinpeliin liittämällä 2 tietokonetta toisiinsa. Gra. 7, kiin. 8, yleis 8

34. Le mans: Kolmiuloitteinen autosimulaattiori. Sekava grafiikka. Gra. 8, kiin. 8, yleis 8

35. Barnstormer: Heitä lentokoneestasi jauhopusseja kuumailmapalloihin, jotta ne laskeutuisivat maahan. Sammuta myös ukkospilviä. Gra. 8, kiin. 9, yleis 8

36. Shark hunter: Heitä harppuunalla haikaloja, jotka uhkaavat tuhota kala-altaasi. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 9

37. Lazer bykes: Joko yksin tai kaksinpelattava "viivapeli" Ohjaa omaa "viivaasi" ja yritä törmäyttää vastustaja siihen. Yksin pelinä typerä, kaksinpelinä hauska. Gra. 7, kiin. 9, yleis. 8

38. Hunchback: Ohjaa kyyryselkäsi linnoituksen muuria pitkin torniin. Ikivanha menestyspeli. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

39. Decathlon: Kymmenottelu kaksinpelimahdollisuudella ja keskinkertaisella toteutuksella. Gra.7, kiin.8, yleis.8

40. River raid: Perinteinen jokitaistelupeli. Ohjaa lentokoneesi pitkin jokea eteenpäin ja ammu kaikki mahdollinen vastaantuleva polttoaine säiliöitä lukuunottamatta. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 9

41. Manic miner: Kerää 20:stä kaivoksesta avaimet ja pidä kiirettä, happi kuluu kokoajan !, Gra. 8, kiin. 10, yleis. 8

42. The wreck: Korjaa uponneesta laivasta kolmesta kassakaapista kultaharkot. Varo myös happipullojen hapen loppuunkulumista. Hyvä !. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 8

43. Ninja: Japanin suosituin MSX-peli vuosi sitten. Ohjaa ninjaa linnoituksen katolle ja survo vartioita heittotähdillä. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

44. Chiller: Pelasta tyttöystäväsi pahojen hirviöiden kynsistä !!! Gra. 8, yleis. 8, kiin. 8

45. Fire rescue: Ohjaa ukkelia palavasa talossa ja pelasta sen asukkaita. Gra. 7, kiin. 7, yleis. 7

46. Super cross force: Perinteinen avaruus räiskintäpeli. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 7

47. Flight simulator 737: Typerä basic-kielinen hidas, surkea, todella huono lentosimulaattori. Gra. 4, kiin. 5 yleis. 4

48. Lazy jones: Laiska hotellipoika pelaa vain videopelejä! Auta häntä niiden pelaamisessa. Gra. 9, kiin. 9, yleis. 8

49. Blagger: Manic miner-tyyppinen huoneseikkailu. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 7

50. Jump Jet: MSX-versio tutusta lentosimulaattorista. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

51. Alien 8: Pelasta miehistön jäsenet pistämällä venttiileitä taikapataan. Gra. 10, kiin. 9, yleis. 9

52. Superchess: Tavalinen shakkipeli kuudella vaikeusasteella. Kone miettii pahimmillaan vain noin vuorokauden. Gra. 8, kiin. ?, yleis. 8

53. Formula 1: Autosimulaattori. Vaatimaton kolmiuloitteinen grafiikka. Hyvien kolmiuloitteisten autosimulaattoreiden haaveilijat saavat kohta toiveensa toteutettua kun MSX:ään ilmestyy Pitstop. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

54. Pascal: Hisoftin tekemä pascal-kieli paksuhkolla ohjekirjalla.

55. Eric & the floaters: Pommi eerikki räjäyttelee häntä ahdistelevia olioita. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 8

56. Dog fighter: Ammu potkurikoneestasi viholliskoneita. Toistaiseksi surkein näkemäni konekielinen MSX-peli. Gra. 4, kiin. 4, yleis. 4

57. Oh mummy !: Seikkaile museossa ja löydä kadotetut egyptiläiset museokalut. Gra. 7, kiin. 7, yleis. 7

58. Flight deck: Aackosoftin kiinostava lentosimulaattoripeli. Kuvaa ensin saari ja pommita se. Voit myös pitää turvanasi taistelukoneita. Kaikki toiminta tapahtuu lentotukialukselta käsin. Mielenkiintoinen peli. Gra. 9, kiin. 10, yleis. 9

59. Battle for midway: Yksi monista epäonnistuneista strategiapeleistä. Voita Japanilaiset midwayn taistelussa. Gra. 6, kiin. 6, yleis. 7

60. Canon fighter: Ammu tykilläsi vihollispanssarit tuusannuuskaksi. Gra. 9, kiin. 8, yleis. 8

61. Punchy: Hunchback tyyppinen seikkailu, tosin paremmalla toteutuksella. Mukana jopa puhetta. Ohjaa poliisiasi läpi lukuisien vaarojen viimeiseen nakkimakkaraan asti. Gra. 9, kiin. 9, yleis. 9

62. Canon ball: TYPERÄ kanuunapeli. ARVOSANAT 4,4 JA 4

63. Space walk: Kuljeta sateliitit avaruusalukseesi. Mastertronikin halpapeli, Triosoft hinta vain 20,-. Gra. 7 kiin. 8, yleis. 7

64. Harvey smith showjumper: Esteratsastuspeli. Mahdollisuus tehdä mm. omia ratoja. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 9

65. Submarine shooter: Yritä päästä sukellusveneelläsi mahdollisimman pitkälle ampuen erilaisia vihollisia ja esteitä. Gra. 6, kiin. 6, yleis. 7

66. Driller tanks: Seikkaile "möyriäiselläsi" maan alla ja jäädytä ja tuhoa vihollisia. Pelissä hyvät ohjeet. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

67. Maxima: Tuttu monivaiheinen avaruuspeli. Aluksesi menee vasemmalle ja oikealle. Ammu ylhäältä liikkuvia mutantteja. Gra 8, kiin. 8, yleis. 7

68. Vacumania: Pac-man kopio. Imuroi lattia sokkelosta tyhjäksi ja välttele imurituholaisia ! Gra. 7, kiin. 7 yleis. 7

69. Gangman: Taistele autosikanssa mafian miehiä vastaan. Gra. 6, kiin. 6, yleis. 5

70. Dungeon adventure: Jälleen yksi middle earth-seikkailupeli. Gra. -, kiin. 8, yleis. 7

71. Ultrachess: Jälleen yksi uutuus shakkipelien sarjaa. Toteutus parempi kuin pelillä nr. 52. Gra. 8, kiin. -, yleis. 9

72. Pastfinder: Hypi avaruusaluksellasi radioaktiivisella alueella ja kartota sitä. Gra. 9, kiin. 10, yleis. 9

73. Time bandit: Taistele suihkarillasi erilaisia vihollisia vastaan. Varjele myös rekkaasi, josta saat ammustäydennystä. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

74. Superbowl: Amerikkalainen jalkapallo. Grafiikka huonoa, hahmot epäselviä ja välkkyviä. Gra. 7, kiin. ?, yleis. 7

75. Eddie kid jump challenge: hypi moottoripyörälläsi autojen yli, varo kaatumista ! Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

76. Castle combat: Räiskintäpeli. Suojele linnaasi avaruuden olioilta. Grafiikka yksinkertaista. Gra. 6, kiin. 7 yleis. 7

77. Roger rubbish: Ohjaa Rogeria, pelin päähahmoa pitkin ruutua ja taistele vihollisia vastaan. Käytössäsi on myös miekka. Gra. 6, kiin. 7, yleis. 7

78. Nightshade: Taistele kylän vallannutta neljää hahmoa vastaan. Ammu niitä erityisillä taikaesineillä, jolloin ne kuolevat. Kylä on laaja, se sisältää yli 200 taloa, joihin voi mennä sisälle. Grafiikka hienoa 4 suuntaan rullaavaa. Gra. 10, kiin. 8, yleis. 9

79. Master of the lamps: Activisionin grafiikka arcade-adventure tuhannen ja yhden yön maisemissa. Gra. 9, kiin. 8, yleis. 8

80. Boardgames 1: Sisältää kolme perinteistä lautapeliä basic-kielellä, ei jaksa kiinostaa kovin moneen pelikertaan asti. Gra. 7, kiin. 7, yleis. 5

81. The way of the tiger: Etene taistelussasi aina Ninjan tasolle asti. Kolme eri pelimaisemaa, joista jokainen ladataan erikseen. Gra. 9, kiin. 9, yleis. 9

82. The worm in paradise: Level 9:n uusimpia grafiikka/tekstipelejä. Tässä poliittisessa seikkailupelissä seikkailet Edenin planeetalla ja yrität parantaa sen poliittisia oloja. Gra. 9, kiin. 10, yleis. 9

83. Binary land: Labyrinttipeli, jossa on erikoisuutena peiliheijastuma. Gra. 7, kiin. 7, yleis. 7

84. Mr. seek: Kotimainen grafiikka-adventureseikkailu. Grafiikka 7, kiin. 8, yleis. 8 (Hyvä basic-kieliseksi).

85. Shadow of the bear: Seikkailu tekstipeli kuvin. Ikävää Basic-kielen hitaus. Gra. 5, kiin. 7, yleis. 6

86. Flight path 737: Kuuluisa lentosimulaattori, ja ihmettä on, että se on konekielinen. Lennä koneellasi vuoriston yli. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

87. Star avenger: Avaruuspeli, ikä jälleenkään mitään ihmeellistä uutta. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 8

88. Devpac: Konekielimonitori ja siitä konekielestä haaveilijat vain katsastamaan. Ohjelmassa on kaksi osaa. Gra. -, kiin. ?, yleis. 9

89. Scramble: Tuttu scramble kopio hyvin toteutettuna. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 9

90. Nought & rosses: Basic kielinen risti-nolla peli. Gra. 6, kiin. 7, yleis. 4

91. Knockout: Alligatan halvahko nyrkkeilypeli (kolmiulotteinen). Triosoft hinta vain 45,-. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

92. Contarct bridge: BASIC-kielinen korttipeli. Siitä vaan opettelemaan, voin vain sanoa, etten ole nähnyt monimutkaisempaa kottipeliä. Gra. 7, kiin. 8, yleis. 7

93. Classic adventure: Tekstipeli, jossa ei ole kuvia. Konekielinen hietaudesta huolimatta. Gra. -, kiin. 7, yleis. 8

94. Galaxia: Räiskintäpeli tälläkertaa kuitenkin hyvin toteutettuna. Gra. 8, kiin. 8, yleis. 8

95. Anty: ohjaa muurahaista puita nakertamaan. Boulder dash-tyyppinen puutarhakenttä. Gra. 8, kiin. 7, yleis. 8

96. BC 2 grogs revenge: Uudehko pulteripeli. Tarkempi arvostelu myöhemmin. Gra. 9, kiin. 9, yleis. 9

97. Nuts & milk: Ohjaa itsesi maitosokkeloon ja kerää tarvittavat hedelmät, jotta pääset toiseen kenttään. Mahdollisuus tehdä omia kenttiä. Gra.8, kiin.9, yleis.8

98. Return to eden: Level 9:n grafiikka/teksti seikkailu, jossa pakoilet pitkin Eden-planeettaa kunnes olet Edenin kaupungissa. Gra. 8, kiin. 9, yleis. 9

99. Road fighter: Konamin tuttu autopeli. Peli kiinostaa aluksi, mutta siihen väsyy. Gra. 9, kiin. 9, yleis. 9

100. Green baret: Konamin alkuperäisversio tunnetusta listapelistä. Peli ei ole samantasoinen kuin CBM-64:llä, mutta eipä se kiinostavuutta haittaa. Gra. 9, kiin. 9, yleis. 9

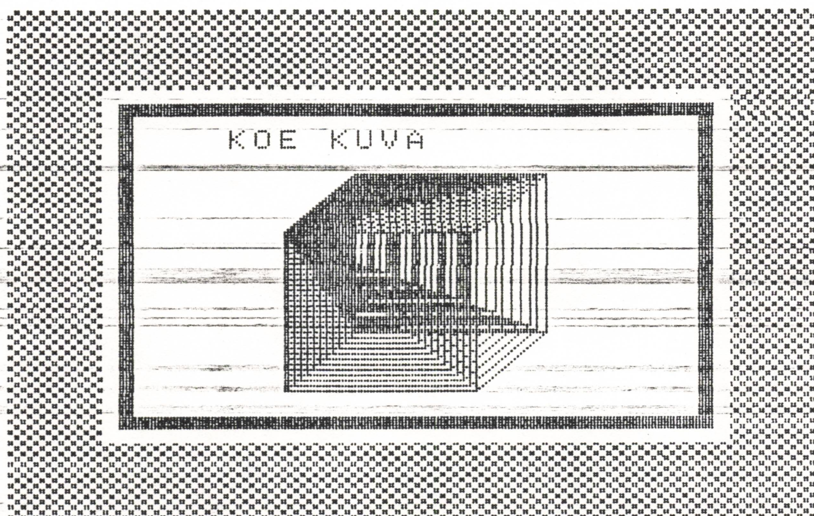
Tässä niitä peliarvosteluja olikin. Arvostelut olivat valitettavasti lyhyitä, koska laajempi tarkastelu olisi vienyt mahdottoman tilan. Ikävää on, että monet pelit olivat basicilla tehtyjä, samantasoisia voi saada lehdistä tai esim. mikrot ulalla ohjelmasta, joka on kesätauvon jälkeen alkanut jälleen pyöriä.

Niin, tämä radio 957:n MIKROT ULALLA on kotimikroilijoille tarkoitettu erikoislehetys maanantaisin klo. 18.45. Ja vaikka Radio 957 on Tamperelainen, on sen kuuluvuusalue tunnetusti laaja, aina Valkeakoskelle ja Kankaanpäähänkin asti. Näin kaukaa kuitenkin pelien äänitys voi olla turhaa. Sinäkin voit lähettää myös ohjelmiasi soitettavaksi. MSX KLUBI:kin nykyään lähettää niitä säännöllisesti, joten kannattaa olla kuulolla. Osoite on: RADIO 957, MIKROT ULALLA, Kauppakatu 1, 33200 Tampere.

Tässä olivatkin tämänkertaiset Joypagesit, tässä vielä lopuksi osoite, johon voi kirjoittaa viheitä. Hyvistä sellaisista maksamme ja mukavia palkkioitakin.

Harri Järveläinen
Opiskelijankatu 12 B 37
33720 Tampere

KYSYMYKSIÄ & GRAFIIKKAA




```
9  ' MSX KLUBIN OK-KIRJASTOA
10 ' Kopioi grafiikkaa paperille
20 ' (C) J.Kukkula 11/86
30 ' Konekieli J.Jokinen
40 ' MSX+PANASONIC KX-P1091
50 ' --------------------------
60 CLEAR 200,&HB000
70 GOSUB 340
80 ' Luetaan konekielen DATAT
90 A=&HB000
100 READA$:IFA$="*"THEN130
110 POKEA,VAL("&H"+A$):A=A+1:GOTO 100
120 ' Printterikoodit
130 LPRINTCHR$(27)+"1"+CHR$(17);
140 LPRINTCHR$(27)+"3"+CHR$(24);
150 'Paperille
160 FORF=1TO24
170 DEFUSR=&HB000:A=USR(0)
180 LPRINTCHR$(27)+"K"+CHR$(0)+CHR$(1);
190 FORG=0TO255
200 LPRINTCHR$(PEEK(&HB100+G));
210 NEXTG:LPRINT
220 NEXTF
230 'Lopetus
240 LPRINTCHR$(27)+"1"+CHR$(0);
250 LPRINTCHR$(27)+"2";
260 END
270 'Konekielen DATAT
280 DATA21,00,00,11,00,b1,06,20,c5,0E,01,06,08,af,32
290 DATA42,b0,c5,41,cd,d7,07,23,cb,27,10,fc,d4,43,b0
300 DATA3a,42,b0,17,32,42,b0,c1,10,e9,3a,42,b0,12,13
310 DATA0c,3e,09,b9,28,08,d5,11,f8,ff,19,d1,18,d0,c1
320 DATA10,ca,22,01,b0,c9,00,e5,2b,c5,01,00,20,09,cd
330 DATAd7,07,e6,0f,fe,0f,c1,e1,37,c0,3f,c9,00,*
340 'Kopioitava kuva
350 '---------------
360 COLOR 1,15,15:SCREEN2
370 OPEN"GRP:"AS#1
380 PRESET(0,0):FORF=1 TO 3:FORE=1TO256:PRINT#1,"┼";:NEXTE,F
390 LINE(30,30)-(226,162),15,BF
400 LINE(35,35)-(221,157),1,BF
410 LINE(40,40)-(216,152),15,BF
420 PRESET(70,45):PRINT#1,"KOE KUVA"
430 FORP=1TO30:Q=Q+1:DRAW"BM87,83S=Q;D8R8E3L8U8R8G3L8E3R8D8G3U8L8D8E3":NEXT
440 RETURN
```

Softcard vai moduli - kumpi parempi ?
Tämä on jo senverran mielipideasia, että kummallekkin löytyy omat kannattajansa. Pitää varmaan samoa: molempi parempi. Moni on kyllästynyt odottamaan minuuttitolkulla (joissakin tapauksissa yli 10 minuuttia) kasettipelien latautumista ja haluaa siksi nopeammin käyttöön saatavia pelejä. Sekä softcardit, että modullit käynnistyvät heti (katkaise virta vaihtaessasi cardia tai modulia !) Softcardia varten tarvitaan tietysti adapteri, mutta nyt niitä ja cardejakin saa taas Triosoftista.

Mikä on paras ilotikku ?
Yleinen vastaus: Mikrokytkintikut ovat parhaita. Tässä numerossa on testikin eräästä Klubin omasta suosikista eli Quickshot II Turbosta. Ainakin meidän kovassa käytössämme tämä uusi punamusta tikku on kestänyt hyvin.

Mitä kuuluu Elitestä ? Senhän piti ilmestyä jo ajat sitten !? Entäpä Exploding Fist ?
Elite-juttu on pitkä ja mutkikas. Yhä edelleen peliä odotellaan innokkaasti ja Triosoftin kautta Englannista tullut tieto kertoo, että peli on tulossa, mutta kukaan ei osaa sanoa, koska. Toivottavasti ehtisi vielä edes pukinkonttiin ! International Karate on ilmestynyt ja suosittelemme sitä kaikille Fistin odottajille.

Onko Green Barettiä MSX:lle ? Onko se moduli ?
Vastaus molempiin: kyllä on. Jossain Suomessa sitä on jo ollutkin kaupoissa. Triosoftiin sitä on myös tullut ja luetteloon se merkittiin heti kun ensimmäiset vihjeet pelistä kuultiin. Esitellään kyllä aikanaan kerholehdessä !

Klubilehti on muuten ihan hyvä, mutta miksi siinä ei ole kilpailuja useammin ?
Kilpailuja on ollut aika montakin, mutta niihin ei aina tule paljoa vastauksia. Ensi vuonna tilanne varmaan muuttuu, sillä saamme kilpailuihin ohjelmapalkintoja ! Viimeisimmän kilpailun voitti Juha Lehikoinen Kynä ohjelmallaan ja uusi kilpailu on nyt poikkeuksellisesti heitetty SANO POIS palstalle. Katsoppa sieltä !